48 БРОЙ 10, ОКТОМВРИ 2004, цена 5 лв.

играйте и спечелете
SAPPHIRE ATI RADEON 9800 PRO!

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

ДЕМО ИГРИ - ЦЕЛИ ИГРИ - ПРОГРАМИ - MODs - ВИДЕО - БОНУСИ

4,7 GB DVD

Counter-Strike 2D
ЦЯЛА ИГРА

ДЕМА
Colin McRae 2005
Myst 4: Revelation
Worms: Forts Unders Siege

съвместимо с формати DVD-ROM, DVD Video, PlayStation 2 и Xbox

игри на броя

D-Day

Дори историците нямат какво да добавят към виртуалния десант в Нормандия

KILL.SWITCH

Нужда от по-висока скорост и гаранция за пълна свобода на пътя ви чакат в

В АВАНС

Need for Speed Underground 2

КИНО

"I, Robot" и
ALIEN vs PREDATOR

ТЕСТ

Sherlock Holmes and the case of The Silver Earring

Логично, Уотсън, това е най-добрият куест за последните години!

в аванс

- Anno 3
- Scrapland
- Evil Genius
- You Are Empty
- Starship Troopers

тестове

- Zoo Empire
- Spartan: Gates of Troy
- Silent Storm: Sentinels
- Guilty Gear XX: Reload

ALPHA BLACK ZERO

ISSN 1311982-6



в броя още

- Room Zoom
- Summer Games 2004
- Stoneage Foolympics
- Asterix & Obelix XXL

D-Day



Генерал Айзенхауер срещу пустинната лисица Ромел

стр. 16

kill.switch



Понякога и малкото е достатъчно

стр. 26

Silent Storm Sentinels



Да дадем втори шанс на старите игри

стр. 32

News Club

Game Club

Fan Club

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Зам. главен редактор - Генко Велев
Зам. главен редактор - Боян Спасов
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Соня Илиева, Ангел Тодоров, Георги Даскалов, Иван Цирков, Апостол Апостолов

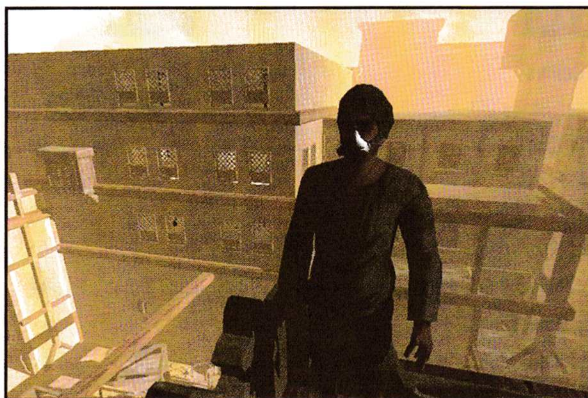
Предпечат: Кр. Харизанов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Контакти: тел. 9262325 **Продажби:** Жак Прес ООД, **Реклама:** Диана Нинова, тел. 0887833476

Издава Никола Дърпатов

PC CLUB EXPRESS

Eidos готви Deus Ex 3 и Thief 4!



В интервю за сайта 1UP, бившият президент на Eidos Роб Дайър (който в момента работи за Crave Entertainment) издаде някои от насоките, в които ще се развиват в бъдеще бъдещите две от хитовите заглавия на Eidos – Deus Ex и Thief. Deus Ex 3 е почти сигурна и ще предложи по-масово насочен геймплей, с надеждата играта да привлече колкото се може повече играчи. Феновете, които с радостен възглас биха приветствали новината за Thief 4, ги очаква обаче чаша леденостудена вода – играта ще бъде изцяло "модернизирана", или както казва сам Дайър, "Средновековието вече си е изпяло песента".

МОН: Pacific Assault отложен за ноември



От Electronic Arts съобщиха, че Medal of Honor Pacific Assault няма да се появи през септември, а вместо това два месеца по-късно – през ноември. Като причина за забавянето се посочва нуждата от повече време, в което да се доизпипат различни подробности и детайли по играта.

Сбогом, Mafia 2

За съжаление се налага да ви съобщим, че разработката на Mafia 2 е прекратена. Според слуховете причината за прекратяването на проекта е самият главен програмист на Illusion Softworks Даниел Вавра, който подал оставка след постоянните разпри в екипа. В резултат на напускането разработката на втората част на мафиотския екшън е "замразена" за неопределено време.

Stronghold се завръща!



Take-Two Interactive и Firefly Studios официално пуснаха новината, че вече се работи върху Stronghold 2, продължение на средновековната стратегия в реално време, която успя да спечели немалък интерес със смесицата от стратегия и симулация на строеж на замък. Продължение се очаква да излезе в началото на 2005-та година и ще предложи нова солова кампания, подобрен мултиплейър и, в което всички се надяваме, подобаваща графика.

Разширение за Doom 3

Тод Холенстед от ID потвърди официално, че се планира разширение на Doom 3. То няма да бъде разработвано от ID, а от външна фирма, която ще работи под контрола на ID Software. Тод Холенстед също така обяви, че за първите 10 дни от пускането на Doom 3 само в САЩ са продадени над 300 000 бр. В момента ID работят по първия patch за играта, а скоро ще пуснат и демо, което щяло да предлага 2-3 часа геймплей.

Heroes of Annihilated Empires – ново RPG RTS

Пазарът на стратегии в реално време напоследък така се пренасити, че компаниите, които дръзват да стъпят на него с нов и неизвестен продукт, са готови на всичко, за да спечелят вниманието ни. Heroes of Annihilated Empires, нова хибридна RTS игра от GDC Game World, обещава да смеси в едно приказен свят с шест игрови раси, ролеви елементи и плавно развитие на действието от управление на един-единствен герой, който изследва подземия и се бие с коварни чудовища, до масови сражения между огромни легиони, изградени от 100 вида единици и достигащи до впечатляващия максимум от 64 000 единици на една карта – напълно постижимо, като се има предвид, че графиката на играта ще бъде двуизмерна и в позната изометрична перспектива. Играта е планирана да излезе през следващата година и ще бъде първа част от трилогия, като действието между отделните игри ще бъде свързано.

Анонс на Sacred: Underworld



Немците от Ascaron Entertainment официално обявиха намеренията си да започнат работа по експанжън за тяхното страхотно фентъзи RPG – Sacred. Той ще носи името Sacred: Underworld и ще предложи на вашето внимание двама нови игрални персонажи (Dwarf и Succubus), нови територии и области за изследване,

предмети, оръжия, противници, куестове и още много други интересни неща. Появата му е насрочена да стане някъде през първото тримесечие на 2005 г. Междувременно стана известна и точната дата, на която ще се появи Sacred Plus (безплатно разширение към оригиналната игра), а именно: 15-ти октомври.

Painkiller: Battle Out of Hell малко ще се забави



От лагерите на Dreamcatcher Games и People Can Fly днес долетя неприятната вест, че излизането на експанжъна за техния 1st person shooter Painkiller малко ще се забави. Painkiller: Battle Out of Hell няма да се появи на 13-ти октомври, както предварително бе обявено, а на 10-ти ноември.

Silent Hill 5 само за конзоли?

Масаши Цубояма, дизайнер от компанията Konami, разгласи, че усърдно се работи над пета част от поредицата "Silent Hill". Също така стана ясно, че играта ще се появи само за една от конзолите от ново поколение, но Konami още не са определили за коя по-точно. "Един от сайтовете обяви, че работим над пета част с име "Shadows", ние не знаем откъде е взета тази информация – отбелязва Масаши. Тук определено не става дума за Shadows, но ние наистина работим по пета част". "Silent Hill 5" ще се появи не по-рано от 2006 година.

Heart of Empire – Tycoon в древността



Германското студио Deep Silver е на път да отведе "Tycoon"-симулациите в древността с играта "Heart of Empire: Rome". Както подсказва заглавието, става дума за управление на Рим, но без сложното управление на цялата империя и нейната военна мощ. Наместо това играчите ще концентрират вниманието си върху строеж, провеждане на гладиаторски битки, политически машинации и угаждането на всяко желание на хилядите жители на римската столица.

Гаф с D-Day Normandy

Digital Reality сервира неприятна изненада на всичките си потребители, закупили копие на тактическия WWII екшън D-Day. Поради повредени файлове на master-диска, който явно не е бил дори тестван, всички копия на играта не могат да бъдат инсталирани. Авторите обещават, че всички повредени дискове ще бъдат заменени по пощата, но за разходи на измамените купувачи. Така че, внимавайте! Ако закупите D-Day в България, може да се окаже, че сте дали над 70 лева за игра, която дори не може да се инсталира!

Will of Steel срещу Афганистан и Ирак



GMX Media пусна новината, че ще издаде триизмерната стратегия Will Of Steel, в която действието е базирано на съвременните военни действия в Афганистан и Ирак. Играчите поемат ролята на флотския офицер Уилям Стийл и ще получат възможността да се изявят като патриотични американци в борбата срещу арабската "измет". Играта ще предложи, между другото, и над 100 единици, покриващи целия военен арсенал на Съединените щати, и ще излезе на пазара в края на 2004-та година.

Край с Acclaim

След като изгуби популярния лиценз за игрите от серията Turrok поради неплатени такси, Acclaim бавно, но сигурно се запъти към фалита. В началото на август фирмата спря плащането на заплати, а в края на месеца обяви изпадането си в несъстоятелност. Положението на предстоящи заглавия като Juiced и The Red Star е несигурно, макар и да са завършени и Acclaim потвърждава, че Juiced ще е на пазара в края на септември.

The Regiment: S.A.S. срещу тероризма!

Konami Europe потвърди разработката на триизмерния екшън Regiment, базиран на енджина на Unreal 2. Темата на играта отново е международният тероризъм, а играчите се борят срещу него на всяка цена, в ролята на елитни S.A.S. бойци. При разработката на играта е участвал и Рет Бълтър, ветеран от S.A.S. Очаква се The Regiment да излезе на пазара през следващата година.

Redneck Rampage се завръща?

Redneck Rampage бе единственият екшън от първо лице, в който играчите не поемат ролята на поредния обръгнат войник, поел на самотна битка срещу тероризма, а двама небръснати и немити фермери, чиято цел е да спасят прасефермата си от извънземно нападение. Vivendi Interactive и създателите на играта Xatrix, явно имат намерение да върнат типичния южняшки хумор на компютърния екран с продължение на играта. През изминалия месец Vivendi Interactive, компанията, която притежава Xatrix Entertainment, регистрира търговска марка на името на играта, а Xatrix обещават скоро да разкрият повече информация относно неназован проект – може би Redneck Rampage 2?

Късметлия

DIVA GEM

от играта на PC CLUB от миналия брой спечели

Иван Йорданов

от Варна

Честито!

Evil Genius





Пътят към световно господство минава през труповете на много герои

■ VU Games/Elixir Studios ■ www.howevilareyou.com
■ Strategy ■ TRD: Q4 2004

Монетата винаги има две страни, въпреки че по правило обикновено ни показват само едната – на благородните супергерои, които правят чудеса от храброст, за да надвият враговете си. А да не би лесно да се става злодей? Никой не се замисля много-много върху това. Скоро настъпва часът, в който мало и голямо ще може да издигне на пиедестал черното си като катран сърце над чакащия да бъде покорен свят. (прокобно) Муахахаха!





Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Според холивудските клишета тези, които се опитват да поробят света, са хора, подвластни на няколко правила. Правило едно: Те не са получавали любов и внимание като деца, затова правят всичко възможно, за да се обградят с лакеи и мижитурки, които да ласкаят егото им. Правило второ: Те, разбира се, ценят човешкия живот – само своя собствен, ако трябва да сме по-точни. Другите... другите да вървят по дяволите! Правило трето: Те искат да са богати, а с парите да си купят власт, после още повече власт... и така докато застанат на върха, заливащи се в задължително зловещ смях, който дави народа в краката им в божествено страхопочитание.

Тези правила стоят в основата на играта Evil Genius, която ви позволява да смажете носовете на всякакви джеймсбондовци,

потни американски командоси

и сладникави герои-еднодневки. Вие сте греховно богат и лош, а това е всичко, от което се нуждаете. Ще можете да избирате между трима персонажи, готови да са вашето виртуално алтер-его.

Възможен вариант е Максимилиан – дребничък откаченяк, който много наподобява д-р Злобюл от "Остин Пауърс". За хората с вкус е предвидена и чаровна (но коравосърдечна) дама в лицето на Алексис. Тя е суетна, гримирана до степен на неразпознаване и отрупана със скъпи кожи от изчезващи видове. Нетипичният ви герой може да бъде Шен Ю. Този азиатец е завоалиран от всякакви мистерии и няма да престане да ви изненадва.

Независимо на кой от тримата се спрете, започвате играта на свой остров, като от самото начало ще сте доволно осигурени финансово, а около вас ще щъкат куп верни привърженици. Макар на повърхността островът да изглежда като типично курортно кътче, неговите недра крият реалната му същност – то е базата, в която се раждат и реализират всичките ви пъклени планове. Под земята и дълбоко в планините се намират казарми и лаборатории, подчинени на Ваше Зловеличие.

Всъщност, като един истински подземен бос, вие можете да правите каквото си поискате, стига да не се натрапва на глупавите туристи отгоре. Притеснявате се от саботаж? Ами поставете капани в коридорите на базата си, за да можете на спокойствие да продължите с ръководството на мисиите си в чужбина, които целят налагането на нов световен ред.

Вашият ред!

О, попрекалил сте с намесата си в държавните дела на САЩ, те са се усетили и сред новите туристи има неколцина яки момчета, на които на челото пише "Ние сме от ФБР"? Аматьори! Та те са на ваша територия. Можете да насъскате мутрите си и да спретнете на тези агентчета някоя злополука... или по-добре ги пуснете при вашите капани. Ха, половината оцеляха! Останалите в стаята за разпит. Брей, корави типове били, нищичко не казват. Дали огромната месомелачка ще ги размекне? Да, стори го, а сега карайте труповете в хладилната стая, че ако види някой летовник останките, край на законния ви бизнес, който така добре ви служи за параван.

Наред с разширяването на базата си и опазването ѝ от натрапници, ще трябва да сте "мозък" на ред мисии в различни точки на планетата, крайната цел на които е да ви осигуряват пари за усъвършенстване на технологията до такава степен, че вече никой да не може да ви възразява. Не си мислете, че Evil Genius ще ви остави да се вземете твърде сериозно. И най-бруталните действия ще имат солидна доза хумор. Все пак крайно време беше и лошковците да се засмеят последни.

STARSHIP TROOPERS

Какво е нужно, за да сте примерен гражданин?

■ Empire/Strangelite ■ www.starshiptroopers-game.com ■ FPS ■ TRD: Q2 2005

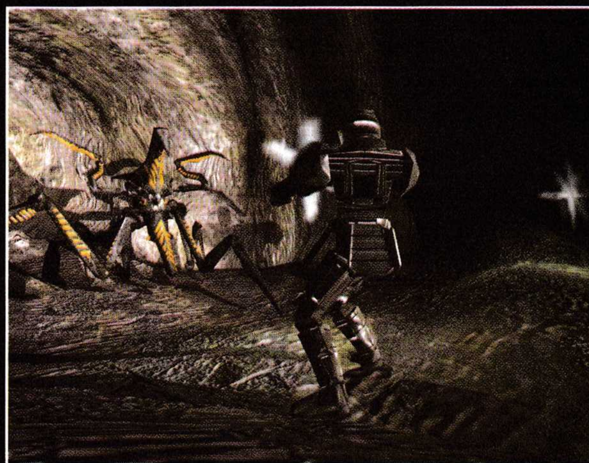
Играта Starship Troopers на Empire и Strangelite не е първата, базирана на едноименния филм на Пол Верховен от 1997. Преди около четири години се появи друга със същото име, но от компанията Hasbro. Между двете няма нищо общо освен първоизточника. След като уточнихме този важен детайл, да преминем към екзистенциалния въпрос – какво, аджеба, е да си гражданин?

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Права, задължения, чест или нещо друго? От оскъдните предварителни данни за играта не става ясно. Книгата на писателя Робърт Хайнлайн, признавам, не съм чел и ми липсваше нужната мотивация да я прелистя дори с цел проучване за статията. Затова ще се обърна към филма на Верховен за отговор, макар там ситуацията да не бе много убедителна, но достатъчно подплатена с история, че да бъде валидна. Казано кратичко, гражданин става този, който

тича бързо, стреля точно и не е вкусен

Действието ще се развива през 23 век, когато битката между Земята с насемообразните извънземни от планетата Клендату е на път да завърши с 1:0 за пришълците, без право на реванш.





Човечеството успява да удържи фронта, най-вече защото битките се водят на вражеска територия, обаче нуждата от подкрепления е постоянна и се търсят всякакви начини за набиране на доброволци. Един от тях, начините, е чрез предлагането на гражданство в замяна на военна служба.

В общи линии заминавате на екскурзия до Клендату, оставяте там я крайник, я няколко литра кръв, след което се връщате на родната Земя като уважаван член на обществото. Може и да не доживеете до обратния полет, но по-добре мъртъв, отколкото живот като негражданин, каквото пък да значи това.

В новата Starship Troopers вие сте новобранец, също като Джони Рико (в ролята Каспър Ван Дийн), а може би и самият него – на този етап не е известно, а и не е особено важно, защото няма да виждате от героя си нещо повече от ръкавиците му и пушката в тях.

– Буболечки, сър, милиони!
– Колко милиона, редник?

Ето това е важното и ключовата екстра на играта. Безбройните опоненти, които ще трябва да надживеете. Ако обещанията на създателите бъдат спазени, Serious Sam и Painkiller ще бъдат заляти от вълни хлебаркоподобни създания и повече никой няма да се сеща първо за тях като за еталон за многобройни противници.

На паплач от милиони ще се противодейства с оръжие за милиони. Че как иначе? Едва ли някой би допуснал, че има геймър, който ще трепе насекомите едно по едно. С предвидените плазмени пушки, интелигентни гранати и портативни атомни ракети ще ги терминирате не само групово, но и зрелищно.

Разработчиците правилно са преценили, че няма да е никак интересно да водите война на еднообразния пустинен терен, познат от филма. Те са си позволили да разширят колекцията от местности и така вече ще можете да се завирате в тесните дупки (в земята) на буболечките, ще изследвате научни лаборатории и ще сте поредната охрана на наскоро бастисани полеви лагери.

Нови попълнения ще има и сред самите гадини. Освен неколцината от филма ще има поне още 20 разновидности, всяка от които ще разполага със собствени характеристики – облик, начин на придвижване и, разбира се, начин, по който да ви ликвидира.

От Strangelite се кълнат с ръка на разпятието, че техният Starship Troopers ще бъка от сцени с кинематографична стойност, а и се надяват музиката на композитора Ричард Жак и Пражкия симфоничен оркестър да допринесат за търсената холивудска атмосфера. Дали казват истината, или дяволът се е вселил в тях, ще разберем идната пролет, когато ние, от Инквизицията, ще се произнесем с присъдата.



Scrapland

GTA с роботи

■ American McGee/Mercury Steam/Enlight Software ■ www.scrapland.com ■ 3rd person action-adventure ■ TRD: Q4 2004



В определени мисии ще се налага да слизате от возилото си.

Scrapland на известния дизайнер American McGee ще е опит да се пренесе популярния геймплей в стила на серията Grand Theft Auto във футуристичен свят на хромиран метал, бързи скорости и много насилие. Главният герой се казва D-Tritus (без никаква връзка с трола с подобно име от романите на Тери Пратчет) и също като всички други жители на космическата станция Химера е робот. Това не му пречи да изглежда готино – с бляскаво лъснати метални чаркове и къса опашчица от преплетени кабели.

Боян Спасов
boian@rpgbg.net

След като пристига на космическата станция, той си намира работа като репортер и съвсем скоро разбира, че това е възможно най-презряната, депресираща и опасна професия (логично беше да е някъде в пресата).



Бейби, ти или си направена от магнит, или просто ме привличаш...

На станция Химера, която по същество представлява един голям град насред Космоса, не се допускат никакви биологични организми и особено отблъскващите хора, но пък роботите успяват съвсем успешно да се държат по човешки. Има робокомарджии, робо-престъпници, робо-полицаи, робо-спортисти, робочиновници, робо-безделници, робомацки и дори робо-свещеници, които могат да връщат към живот мъртвите роботи (без съмнение чрез гореща молитва и доста усилена работа с гаечния ключ и поялника). Всичко това трябва успешно да създаде илюзията за

един интерактивен и динамичен свят,

донякъде подобен на този от култовата серия GTA, но с малко поразличен стил на хумора и определено с повече лъскави повърхности.

Същината на геймплея е в изпълнението на разнообразни мисии за различни заинтересувани страни, което обикновено е свързано с каране на високоскоростни летящи или наземни возила и много стрелба. По предварителна информация в играта ще има поне 10 различни кораба, всеки от които ще може да бъде ъпгрейдван и усъвършенстван по различни начини. Предвидени са няколко алтернативни Sci-Fi оръжия както за возилата, така и за пешеходците. Масовото използване на летящи кораби (които ще са стандартното средство за придвижване) би трябвало съвсем буквално да придаде на геймплея едно ново измерение. Вярно, в GTA имаше хеликоптери и някои други летящи машини, но там те бяха поскоро изключение, отколкото правило.

Една важна локация в Химера ще е арената, където героят ще може да участва в състезания за скорост и детмач-дуели. Оттук ще бъде реализиран и мултиплей-режимът на играта, който ще присъства както в PC версията, така и в тази за Xbox (чрез мрежата Xbox Live). Мрежовата игра ще бъде ориентирана към

бързи и кратки мачове,

нещо по-комплексно поне засега не се предвижда – щеше да е забавно, ако всички участници можеха да се движат свободно из космическата станция и заедно да работят по различни мисии, но явно разпространителите са срещнали проблеми с реализацията на такъв игрови режим.

Scrapland няма да е най-оригиналното заглавие на пазара, най-малкото защото копира твърде много неща в геймплея от серията GTA и нейните клонинги (в чиито редици гордо се нарежда). Въпреки това светът е иновативен и нестандартен, а по всичко си личи, че ще бъде и много забавен, така че никой няма да скучае. Играта в момента е в последните етапи на разработка и някои западни журналисти вече споделят впечатления от ранна демоверсия. Ако всичко е наред, Scrapland ще се появи на пазара до края на тази година едновременно за PC и Xbox.

Силата е с теб, Ани! О, пардон, това бе в друга далечна-далечна галактика.





Scrapland ще е игра на високите скорости и бляскавите светлинни ефекти.

ANNO 3

Трета част в трето измерение

■ Sunflowers ■ www.anno1503.com ■ RTS ■ TRD: Q2 2005



Новината бе кратка и ясна – готви се ново Anno и то ще скъса до голяма степен с традицията на досегашните две части от поредицата. Самата игра пък ще е готова догодина. Добър повод да съберем за вас наличната информация по въпроса.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com



Първи впечатления – така е озаглавена кратката информация на официалния сайт на Anno 1503 за новата, трета, поредна част от великолепната симулация/стратегия на Sunflowers/Related Designs.

Едва ли е трудно да се досетите за най-важната новост – преминаването изцяло в 3D графика! Производителите твърдят, че са успели да го постигнат и ни демонстрират поредица от screenshots, които изглеждат просто невероятно великолепно! Всъщност дори и повече от великолепно – все едно че наблюдавате рекламен афиш от холивудски филм!!! Но... често пъти винаги се намира по някое скрито "но", което обръща нещата с краката нагоре:) И в случая с триизмерната графика на Anno 3 се появява едно голямо "но", когато се досетя, че във втората част вашите заселници не само "съществуваха" като статистика, но и действително скитаха по улиците на градовете, купуваха стоки от пазарищата, посещаваха кръчми, училища и църкви. А в един град дори и само с десетина хиляди жители има наистина МНОГО заселници! И тепърва предстои да видим как 3D енджина ще се справи с изобразяването им... а не трябва да забравяме и наличието на войници, кораби и немалко количество диви и още по-диви зверове! Пред гледката на великолепните картинки ми се иска опасенията ми да са съвсем безпочвени... но излизането на играта е предвидено чак за края на 2006-та година! И това е при положение, че производителите ни показват screenshots, което би следвало да означава наличието вече на нещо работещо? Наистина, почти всички картинки са само с къщи и само на една се виждат ентусиазирани жители, събрани на някакъв очевидно пазарен площад... а 3D къщи и баба знае да прави:) Те искат малко полигони и освен това, както е известно, нямат навика да мърдат... Нищо чудно накрая да се премине към използването на някакъв хибриден енджин – с триизмерна околна среда и двумерни хора и животни... Ще поизчакаме и ще видим какво ще се получи – то и без това до края на 2006-та Пентиумите на 4 GHz сигурно ще са вече допотопна техника!

Какви ще са другите новости? Още е рано да се дават подробности за геймплея, но производителите много добре си знаят къде са им слабостите. На първо място военните действия – защото въпреки очевидните подобрения във втората част, все още играта си остава предимно "цивилен" симулатор и войната е на заден план. Което, преведено на български, означава слабо "военно" AI и безинтересни битки...

Друга новост би трябвало да бъде наличието на преработен по-интуитивен интерфейс и най-вече наличието на multiplayer. Той беше обещан още за втората част, след което бе обявено, че ще се добави с patch и най-накрая бе отменен изцяло. И може би най-главната причина за отхвърлянето му бе, че енджинът на играта не може да се справи с огромните потоци от информация, които би трябвало да станат още по-огромни с преминаването към 3D графика.

Пак този досаден песимизъм, нали? Дано все пак да не съм прав и всички планове на производителите да се осъществят точно така, както са го замислили! Защото ще се получи игра, за която си струва да се чака дори и повече от цели две години!







"Да здравствует комунизм!"

- 1C Company/Digital Spray Studios
- www.youareempty.com
- FPS
- TRD: Q1 2005





Действието в You Are Empty (YAE) ще се развива през втората половина на изминалия век и по-конкретно по време на Студената война. Бързам да ви успокоя, че това няма да бъде поредната игра, която за n-ти път ще ни въвлече в напрегнатия конфликт между силите на САЩ и СССР по онова време. Всъщност YAE ще представлява един доста интересен алтернативен поглед на същите тези събития. Не сте ли се запитвали, какво евентуално щеше да стане, ако навремето СССР се беше превърнала в абсолютен световен лидер? Именно на този въпрос руснаците от Digital Spray ще се опитат да ни отговорят посредством YAE – екшън от първо лице, върху който в момента братушките усилено работят и с който смятат да направят своя успешен дебют в света на развлекателния софтуер. С разпространението на играта ще се заеме 1C Company.



Иван Поборников
goodevil@mail.bg

Малко след края на Втората световна война, Съветският съюз успява да постигне много бързо надмощие над САЩ, в следствие на което СССР се превръща в единствена водеща световна сила. Комунистическата идеология и вярвания много бързо се превръщат в предпочитани за много страни по целия свят, в които символите на червения цвят и кръстосания сърп и чук започват да стават все по-обичайна гледка.

Настъпва истинската ера на комунизма!

Не след дълго СССР започва да финансира нова научна програма, чийто главен приоритет е привличането на колкото се може повече велики учени от целия свят. Из цялата страна започват светкавично да се строят всевъзможни изключително модерни лаборатории, в които целият мозъчен елит на планетата (физици, биолози, инженери и т. н.) започва да извършва своите скъпи опити и проучвания. Не след дълго трудът на учените дава резултат и в СССР настъпва истинска технологична революция, благодарение на която стават достъпни много нови машини, съоръжения и материали, непознати до този момент. Безбройните научни открития довеждат и до истински индустриален разцвет. Градовете из цялата страна започват да се превръщат в огромни мегаполиси с красиви постройки и архитектура.

Всичко си върви съвсем нормално до мига, в който Съветското правителство решава да стартира финансирането на друг научен проект, чиято цел този път не е никак лека – създаване на нова, по-добра човешка раса! Откъде ли пък на комунягите им е щукнало да се захващат с "майсторенето" на нов биологичен вид хора, честно казано, не знам. Както и да е. Не след дълго в лабораториите из цялата страната започват да се провеждат всевъзможни генетични експерименти над живи човешки същества. Естествено, всички много добре знаем, какво става, когато човек се опита да изземе в свои ръце сложните съзидателни функции на майката Природа. С времето неуспешните опити стават все по-многобройни и все по-опасни до деня, в който по неизвестни причини, както може и да се очаква, всичко зверски се обърква. Из улиците на просперирващите градове мигновено плъзват всякакви страховити мутанти, които започват да изливат гнева си върху мирните жители. Настава истински апокалипсис от разрушения, смърт, страх и насилие, в следствие на което голяма част от хората са или напълно избити, или пък биват превърнати в уродлива скупщина от мутанти, които отчаяно започват да се скитат

из руините на някогашната човешка цивилизация.

В YAE вие поемате ролята на обикновен гражданин, който в началото на играта ще бъде съпътстван от пълна амнезия (със сигурност не алкохолна :). С течение на времето обаче, нещата полека-лека ще за-

почнат да ви се изясняват. Постепенно ще научавате подробности както за себе си, така и за истинските причини, довели до тази фатална за човечеството катастрофа. Сега, като се замисля, определението "обикновен гражданин", което дадох в началото на главния герой, май не беше много точно. В интерес на истината и той, както почти всички останали обитатели на този свят, вече отдавна не е човешко същество. Героят, в чиято роля ще трябва да се превъплатите тук, всъщност е мутант! Това, както и фактът, че нищо не си спомняте за предишния си живот, далеч не са най-страшното. Истинските неприятности всъщност се спотайват някъде там – из мрачните и страховити развалини на града, от който започвате играта. Не след дълго ще установите, че отвсякъде ви дебнат всякакви мутирали изроди, чиято единствена цел е просто да ви включат в менюто си за вечеря.

Именно противниците се очертават да бъдат и една от основните атракции в YAE. Ето какво заявява по този въпрос Paul Muzok от екипа на Digital Spray: "Опитахме се да създадем наистина необикновени противници. Може би най-необикновените, които някога сте виждали в екшън от първо лице." Всички искрено се надяваме това наистина да се окаже така. За да придобиете по-добра представа за това, срещу какво ще трябва да се изправите, ето една малка част от противниците в играта: обикновен работник, който след инцидентите се е превърнал в зомби с огромен чук; бивш войник от Червената армия, от който сега е останал предимно скелетът му; Pavlov Dog – мутирало псе, опасано цялото в експлозиви, които се взривяват веднага щом ви захапе; голямо пиле с размерите на динозавър (да не се бърка с едно друго голямо пиле от една детска улица) и още много др. За изкуствения интелект в YAE, както може и да се очаква, се чуват само хубави обещания от рода на това, че лошковците ще могат да ви разпознават по сянката или по шума на изстрелите от вашето оръжие.

Съдейки по трейлърите и предварителната информация,

атмосферата в YAE вещае да бъде наистина интересна.

Несъмнено всичко се очертава да бъде доста мрачно, потискащо и страховито. Разрушенията из града сякаш сами ще се опитват да ви разкажат за това какво се е случило. Каквото и да е било, определено е било съпътствано с много хаос, безредици и смърт. Мрачните и пусти улички определено ще се опитват да ви депресират и сплашат с измамната си тишина. По стените на сградите пък постоянно ще виждате всякакви пожълтели пропагандни плакати – тъжен спомен за някогашните човешки същества обитавали този град. Ще имате възможност да посетите и различни места като например градската опера, киното, ботаническата градина, изоставени фабрики, оплискани с кръв болници и др. подобни.

Геймплеят в YAE няма да предлага просто тичане и стреляне по противниковите врази. Разбира се, ще има и такива моменти, но те често ще бъдат примесвани със стелт елементи, решаването на не много сложни загадки, управление на различни машини и МПС-та като например коли, влакове, лодки и др.

Арсеналът от оръжия, с които ще можем да си служим, ще наброява около 12 различни вида. Повечето от тях ще са стандартните за времето си пистолети, помпи и пушки, но ще се срещат и някои футуристични играчки като например пушкало, което поразява противниците с електричество. Из нивата на играта ще намирате и различни части, след сглобяването на които ще се получават различни и много мощни оръжия.



По отношение на графиката в YAE сами можете да си направите изводите, като разгледате картинките от играта, които не изглеждат никак зле. За целта авторите са си измайсторили собствен графичен енджин (DS2-Engine), снабден с всички необходими екстри като например динамично осветление и сенки, много добра физика и т. н. Всички обекти от околната среда в YAE ще бъдат много красиви, детайлни, изградени от задоволително количество полигони, което ще ви позволи например дори да виждате ръждата по броните на автомобилите.

Ще има ли мултиплейър?

"На този етап от разработката ние сме изцяло концентрирани върху соловия режим на играта. Засега не можем да кажем със сигурност дали в крайна сметка наистина ще има мултиплейър, или не, но по-вероятно е да има." Това е краткият коментар на Paul Muzok по отношение на възможността за мрежова игра в YAE.

За съжаление, досегашната практика не веднъж и два е показвала, че много от заглавията, за които се изписват всякакви хвалебствени и многообещаващи превюта, в крайна сметка се оказват доста далеч от очакваното. Примери в това отношение колкото щете. Искрено ми се ще 3D-шутърът YAE да не се превърне в една от тези игри. Надявам се, че липсата на шумотевица и излишна истерия около играта ще помогне на авторите спокойно да си завършат работата по нея, както и успешно да реализират идеите си, които между другото не са никак лоши – интересни противници и геймплей, красива графика, наистина страхотна и запомняща се атмосфера (надявам се!) и т. н. Всичко това се очаква да види бял свят някъде в самото начало на следващата година.





RollerCoaster Tycoon 3



■ Frontier Entertainment/Atari
■ www.atari.com/rollercoastertycoon/
■ Симулация ■ TRD: 10/2004



Добре дошли, драги гости, в нашия увеселителен парк! Очакват ви невероятни забавления и неописуеми превявания, много емоции и смях! Сигурно някои от вас прекрачват нашия праг за трети път, но нека това не ги тревожи – след две години усилен труд сме готови да ви изненадаме с напълно обновен облик, който ще задоволи и най-изтънчения вкус! Готови ли сте да започнем?! Добре тогава, моля последвайте своя водач и не забравяйте – всяко удоволствие струва пари!

Апостол Апостолов
raynerape@gmail.com

И така, драги гости, забелязвате ли промяната? Отворете широко очи, уморени от сивотата на делника, и се огледайте наоколо. Очаква ви невиждана феерия от цветове и грандиозни ефекти, и всичко това в

невероятната триизмерна среда,

която ще може да обходите от край до край, да надникнете във всяко ъгълче и всеки детайл от близо и далеч, да се почувствате съпричастни към нашите главозамайващи атракции! Пещери, изпълнени с тайни и приключения, цял град изваден от Дивия запад, космическа станция и какво ли още не! Доскоро ни се налагаше да използваме само една от тези теми в нашите паркове, понеже г-н Сойър си падаше по сценариите и предизвикателствата, но Frontier изпълни нашата молба да ни даде "carte blanche" да строим на воля, както пожелаем!

Най-важното в света на увеселенията е да се почувстват част от един жив свят – в един жив свят ден се сменя с нощ, хиляди различни наглед човечета се разхождат по шумните улички, мигове преди небето да се облее в светлината на десетки разноцветни фойерверки!... Да, ще има и такива, които с недоволство отбелязват, че нашият парк се е превърнал в поредната модерна "шарения" и компанията Frontier, на която е възложена разработката, е предала духа на нейния създател. Но, кажете ми моля, защо всеки ден хиляди родители и деца си дават парите – за да се наслаждават на прелестите на екрана или да се наслаждават на Крис Сойър?

И докато вие се забавлявате до насита и пръскате спечелените с тежък труд пари за захарен памук и влакчето на ужаса, нека не забравяме, че за нас вашето забавление е първа и най-важна цел. Затова следваме старите повели на г-н. Сойър и геймплеят ни се състои в изследване на вашите предпочитания, познатото строене на нови и все по-невероятни атракции и, разбира се, "намаляването" на цените. Това е нелека задача, защото новата триизмерна среда изисква далеч

по-прецизен контрол

над нашия парк. Управление ни е интуитивно, като напълно различно от преди, поради което ще ни трябва време, за да привикнем. Но веднъж усвоено, то ще дава голяма свобода, за да ви следим отблизо.

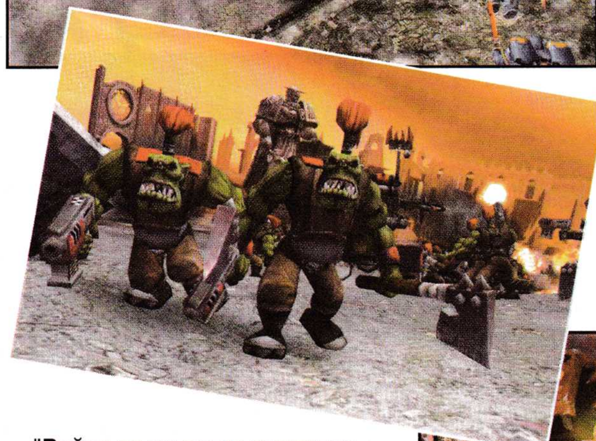
Нашите невидими камери ще могат да изберат всеки един от вас, наши скъпи и ненагледни посетители, и ще разкриват в кинематографичен стил вашите премеждия в нашия свят. Когато се уморим да ви гледаме как пиете кола и чакате с часове пред тоалетната, камерата сама ще ви смени с всяка пищна девойка, която случайно преминава край вас.

Когато и пищните девойки, за които споменахме, вече не радват очите ни, за нас остава възможността да се присъединим към вас и да изпитаме от пръв поглед своите творения. Да, точно така, и ние се возим на тези титанични влакчета на ужаса, които се издигат до небесата и ви карат да пищите до изнемога. Ако разполагате с необходимия хардуер – а ние със сигурност няма да изискваме доста – ще преживеете незабравими моменти и пред компютърния екран.

С това разходката из нашия увеселителен парк завърши, драги посетители! Не забравяйте да изпразните джобовете си на редицата сергии край изхода, и запомнете нашето мото – "Всяко удоволствие струва пари!" А ако с нещо сме успели да спечелим вашето доверие, то не пропускайте да си купите и компютърната ни игра, която ще издадем в края на октомври – също тъй красива и предизвикателна като вашия кратък престой при нас!







WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR

■ Relic Entertainment/THQ ■ www.relic.com/product/dawnofwar
■ RTS ■ TRD: 9/2004



"Войни се водят от зората на цивилизацията, изкована от бронз и стомана, смазана с кръвта на безброй жертви, дали живота си на бойните полета. С причини, изгубени далеч в миналото, и последствия, белязали бъдещето на човечеството за хилядолетия напред. И когато сянката на Мрака покри света и той ѝ се стори тесен, тя надигна глава към звездите..."

Апостол Апостолов
raynerape@gmail.com

Преди два броя в списанието ви представихме военнотактическата игра Warhammer, която отскоро може да бъде закупена и в България. Благодарение на огромния ѝ успех, фирмата Games Workshop издава и паралелни продукти, сред които най-известен е Warhammer 40 000 – смесица от научна фантастика и фентъзи, която пренася познатите фракции и военният конфликт от Средновековието в далечното бъдеще. Действието се развива през 40 000-та година, когато човешката Империя продължава битката срещу ордите на Хаоса в лицето на орките и други чудовища из междузвездното пространство. През изминалия месец Games Workshop пусна ново издание на настолната WH40K, в унисон с Relic Entertainment, които в момента довършват разработката по реалновремевата стратегия Warhammer 40 000: Dawn of War.

Събитията в Dawn of War се развиват на отдалечената планета Танталий, изненадващо атакувана от оркски орди. Причината за това нападение е неясна, но човешката Империя не губи време в догадки и изпраща отряд от космическата флота, за да освободи обсадените градове и да унищожи нападателите. Това е само началото на грандиозен военен конфликт, който ще се развие в 11 огромни и нелинейни мисии, и според авторите би трябвало да осигури до 15 часа геймплей. Малкото количество мисии ще се компенсира с разнообразие в задачите и вплитане на сюжет между екшъна, който ще разкрива многопластовите отношения не само между хората и чудовищните раси. Светът на Warhammer 40 000 дори след хилядолетия не се е отърсил от религиозните предразсъдъци и разделението на фракции, и често в играта ще станете свидетел на предателства и интриги сред вашите подчинени бойци. В играта ще бъдат включени и допълнителни карти, на които ще може да играете от страната на всяка от трите раси – хората, орките и елдарите.

Ако очаквате нововъведения в жанра, Relic Entertainment може и да ви разочарова. Dawn of War следва класическата формула на RTS жанра – строене на база, производство на армии и премазване на вражите редици. Но играта ще има и някои особености, които пресъздават специфичния дух на Warhammer вселената. Поради тропическият климат на Танталий, свободното място за строеж из гъстите джунгли е силно ограничено. Самите сгради не се строят, а изпращат от Космоса, след което инженерите ги сглобяват на земната повърхност. Всяка сграда изисква два ресурса – реквизиция и енергия. Първият от тях представлява точки "престиж", които получавате при изпълнение на дадена цел или достигане на определена точка на картата. Така колкото по-бързо действате, толкова по-бързо ще укрепите присъствието си в региона. Енергията се произвежда от специални генератори, които обаче заемат място, а мястото, както вече споменах, ще бъде кът в Dawn of War.

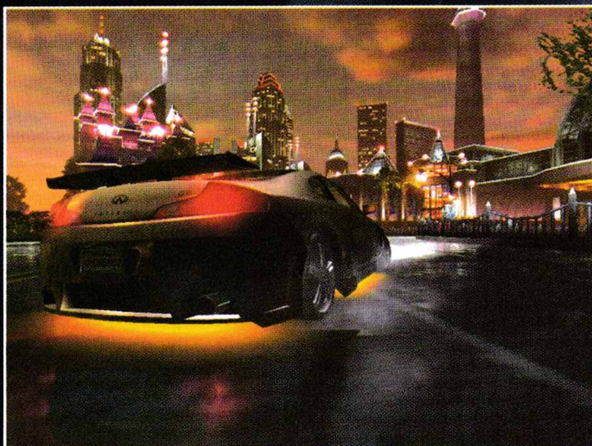
Сред единиците няма да има голямо разнообразие, но няма и да намерите излишни – всяка ще има конкретно приложение на бойното поле. Всички единици се изграждат в отряди, подобно на настолната игра, както пехотинците са в отряди по четири, по-големите единици по две, а най-масивните се управляват отделно. Отрядите ще могат да се ъпгрейдват и към тях да се присъединява командир, който прибавя бонуси и увеличава максималния размер на отряда. Между отделните битки ще може да използвате реквизиционни точки, за да попълвате отрядите с нови единици, в случай че претърпите жертви, но това ще отнема ценно време и едва ли ще може да го прилагате в битка.

Графиката на Dawn of War оставя добри впечатления и пресъздава отлично мрачната амалгама от фентъзи и фантастика в Warhammer 40 000. С приближаване към бойното ще може да различим дори найдребни детайли по бойните единици, а от Relic обещават и качествени анимации. Всъщност, в това найдобре ще се убедим в края на септември когато и трябва да излезе Warhammer 40 000!

Повече скорост и повече свобода в новото...

Need for Speed Underground 2

- Electronic Arts/EA Canada
- www.eagames.com
- Racing
- TRD: Ноември 2004



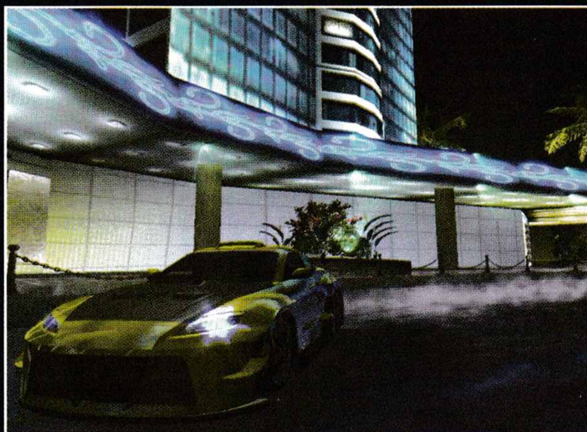
Миналогодишната появата на NFS Underground определено обра доста голяма част от овациите както от страна на феновете, така и на журналистите. На играта определено не ѝ липсваха недостатъци, но това въобще не ѝ попречи да реализира повече от задоволително количество продажби. През ноември тази година от EA планират да ни зарадват с продължение на страхотния "подземен" рейсър, който ще носи заглавието NFS Underground 2.

Иван Поборников
goodevil@mail.bg

Много от критиките към първия Underground бяха отправени по адрес на еднообразните писти в играта, които, честно казано, омръзваха още след петото състезание. За щастие EA са се вслушали в гласа на своите фенове, в резултат на което в Underground 2 нещата ще стоят по коренно различен начин. Този път на ваше разположение ще имате цял един огромен град, разделен тематично на 5 различни квартала, всеки един от които притежава свое уникално излъчване и атмосфера. В случая обаче истинската голяма новост е в това, че ще имате възможност абсолютно свободно да си шофирате из самите улици на града (в началото не всички местности от кварталите ще бъдат достъпни, като това ще става с течение на времето). За пръв път в игра от семейството на NFS, чувството за свобода ще бъде толкова високо.

Всеки иска да се издигне в света на нелегалните нощни състезания, дори и вие. Всъщност това отново е и главната ви цел в Underground 2. Разбира се, това няма как да стане, ако не започнете редовно да участвате и съответно да печелите различните среднощни гонки. Къде да ги откриете ли? Ами честно казано из кварталите на Underground 2 състезания ще се организират почти навсякъде! Докато си обикаляте с колата из уличките на града, постоянно ще получавате информация за това къде и кога ще се проведат следващите нелегални надпревари. От вас се иска просто да закарате мощното си возило до мястото на старта, след което да премерите силите си с останалите опоненти в една шеметна среднощна надпревара. Накрая победителят прибира заложеното количество мангизи и печели нужното количество респект в очите на останалите. Трябва обаче да знаете, че няма да получавате наготово информация за абсолютно всички гонки. За участвате в наистина елитните надпревари, ще трябва доста да се оглеждате и ослушвате, тъй като победата в някое от тях със сигурност ще ви гарантира наистина тлъсти печалби. Свобода ни очаква и по отношение на избора, в кои състезания да участваме и в кои не. Ако си падате повече по drag-гонките, можете да ходите и да се състезавате само на тях. Ако пък и те не ви допадат, можете да пренасочите вниманието си примерно към drift-състезанията. Въобще всичко си зависи от вас и вашите предпочитания. За ваше улеснение в долния ляв ъгъл на монитора ще има малка карта, по която лесно ще можете да се ориентирате за местоположението на различни състезания, автосервизи и други обекти, които заслужават вашето внимание. Имайте предвид, че не всичко интересно ще бъде отбелязано на картата. Например на много места из града ще има скрити сервизи, в които ще се предлагат наистина уникални ъпгрейди и части за вашия автомобил. За да имате достъп до тези сервизи обаче, първо трябва

Откриете ли веднъж някой от скритите сервизи, той автоматично ще се отбележи на вашата картата, което пък ще ви спести повторното му търсене, в случай че забравите къде се намира.



внимателно да ги потърсите и откриете

Възможностите за тунинг и настройки по вашата кола в Underground 2 ще бъдат значително завишени! Този път ни очаква наистина огромен избор от бои, изображения и всевъзможни авточасти (например вдигащи се нагоре врати), с които да можем да придадем по-уникален и запомнящ се външен вид на нашето четириколесно чудовище (в играта ни очакват около 30 лицензирани автомобила).

В графично отношение се очакват само леки козметични подобрения, както и добавянето на някои нови екстри. В сравнение с първия Underground, светлинните и метеорологичните ефекти ще бъдат на много по-добро ниво. Например не е изключено докато си шофирате из някой квартал, изведнъж да завали дъжд, в следствие на което пътят да стане доста мокър. Когато обаче след време отново минете през същото това място, нищо чудно дъждът вече да е спрял и пътят вече пак да е сух.

Всичко това плюс други интересни неща ни очакват в новото NFS Underground 2, което в края на тази година вече би трябвало да се паркира с бясна скорост върху екраните на нашите монитори. Просто нямам търпение...

Counter-Strike 2D



Най-известното мултиплеър заглавие в света, поместено в две измерения!

■ www.cs2d.com ■ 2D shooter



Зимна престрелка между терористи и контратерористи.

Стрелба с огнепръскачка.

Ех, тези безплатни игри – никога не спират да ме изненадват (за разлика от комерсиалните заглавия). Само до преди един месец, когато писах статията си за страхотната аркадна пуцалка CloudPhobia, си мислех, че по-готина безплатна игра от нея сигурно няма да се появи още дълго време. За щастие съм грешал и ето че за настоящия брой успях да се натъкна на нещо изключително невероятно...

Иван Поборников
goodevil@mail.bg

НА ДИСКА

■ На диск 1 и DVD-то към броя ще намерите пълната версия на Counter-Strike 2D

Counter-Strike 2D е безплатна игра, вдъхновена изцяло от най-популярния и най-играния мултиплейър екшън на всички времена – Counter-Strike. Сигурно вече се питате как така трите измерения на оригиналния Counter-Strike са се преобразували в двуизмерни? Ами много просто. Гледната точка в Counter-Strike 2D вече не е през вашите очи, а над глава ви. Нещо като изгледа в класиките Pac Man и Dyna Blaster примерно, ама не точно. Всъщност я по-добре разгледайте скрийншотите от играта и със сигурност ще ви стане много по-ясно :)

Когато стартирах Counter-Strike 2D първото нещо, което веднага ми направи доста приятно впечатление, беше стартовото меню, което по нищо не се отличава от това в оригинала. Играта предлага два варианта за игра: Bot Game и Net Game. Първият е обикновен сингълплейър с ботове, а вторият представлява мултиплейър през Интернет. Реших първо да пробвам соловия режим на играта. С голяма доза нетърпение си избрах карта, броя и трудността на ботовете, след което стартирах и самата игра. Само след миг пред мен за пореден път се появи вечната дилема – като терорист или като контратерорист да се пусна. След което, за мое още по-голямо учудване, играта дори ми предложи да си избера един от стандартните скинове, с който да играя. Тук е моментът да отбележа, че Counter-Strike 2D е запазила

абсолютно цялата концепция и атмосфера, които са характерни за оригинала!

На ваше разположение ще бъдат всички оръжия, с които сте свикнали да играете в истинския Counter-Strike. Пистолетите, помпите, снайперите, картечниците... Всичко! За ваше улеснение дори числата, с които сте свикнали да пазарувате, са същите. В общи линии оръжията са запазили своите отличителни характеристики. Много добро впечатление ми направи това, че и тук снайперът притежава незаменимата си опция за zoom. Гранатите също са налице, а ефектът от използването им е много готин. Между другото, на някои специални карти ще имате възможност да използвате и оръжия от типа на лазери и огнепръскачки.

Управлението е много лесно и става с помощта на стандартните клавиши плюс мишката. Трябва доста точно да се прицелвате с нея, защото на по-високите нива на трудност ботовете хич не обичат да пропускат.

Сигурно ще ви е интересно да научите, че в играта присъстват почти всички карти от Counter-Strike (assault, office, aztec, inferno, dust и др.), преобразувани тук, разбира се, в своя 2D-вариант. Из тях ще можете да правите всички до болка познати ви неща, като например залагане на бомби, спасяване на заложници и т. н. Към играта има и прикрепен Map Editor, с чиято помощ ще можете набързо да си скалъпите собствени карти.

Графично играта едва ли ще има с какво да ви заплени, макар че, като се замисли човек, то и външният вид на нейния по-голям батко вече отдавна с нищо не блести. Въпреки това

двете измерения в Counter-Strike 2D изглеждат доста приятно.

На моменти дори се забелязват и някои приятни ефекти като например падащ дъжд или сняг. Пушекът, излизащ от димните гранати, също е направен много добре.

Репликите на играчите, шумът от презареждането на оръжията и въобще всички звукови ефекти в играта са взети едно към едно от истинския Counter-Strike, което определено допринася още повече за приятното изживяване.

Като цяло игричката е просто невероятна! Искрено я препоръчвам не само на заклетите Counter-Strike фенове, но и на всички, които поради една или друга причина обичат безплатните игри. С това заглавие със сигурност ще оползотворите доста приятно свободното си време.



Спасяване на заложниците.

Генерал Айзенхауер срещу Пустинната лисица Ромел





■ Digital Reality/Monte Cristo ■ www.d-daygame.com ■ P 1000, 256 MB RAM, 64 MB Video ■ RTS ■ 2 CD's

Шести юни 1944-та година, 5 часа и 45 минути. Тежък артилерийски огън от едрокалибрени корабни оръдия и масирани бомбардировки се изсипват върху германските укрепления по крайбрежието на Нормандия, в близост до град Шербург. Четиридесет и пет минути по-късно първите американски войници дебаркират на френска земя. Местата на техния десант носят кодовите имена Utah и Omaha. Един час по-късно до брега достигат канадци и англичани. Техните цели са обозначени на картата с кодовете Gold, Juno и Sword. Започнала е операция Overlord!

Генко Велев
G_velev@pcclub-bg.com

Това е най-големият в световната история морски десант. Подготовката за него продължава цели девет месеца и в него вземат участие повече от един милион американски, канадски и британски войници, над 6000 различни плавателни съда, армада от 130 бойни кораба и с подкрепата на почти 12 000 бомбардировачи и изтребители!

Противостоят им германска армия с численост от 700 000 души и около 15 000 различни укрепления и препятствия! Това е прочутата Atlantic Wall, строена в продължение на две години от над 450 000 работници!

До вечерта на 6-ти юни до сушата успяват да се доберат 155 000 войници. Но съдбата на десанта все още не е решена. Германците са се окопитили от изненадата и струпват сериозни сили в района. Всичко предстои да се реши в следващите десетина дена... За щастие, атаките на германците не са така мощни и ожесточени, както би следвало да се очаква. Причината за това е, от една страна, огромното въздушно превъзходство на съюзниците – съотношението на самолетите е 1:10 в тяхна полза. Но има и нещо друго – изричната заповед на Хитлер да не се изтеглят войски от района на Кале. Повече от месец и половина след началото на десанта Хитлер продължава да е убеден, че истинската атака все още не е започнала и събитията в Нормандия са само за отвличане на вниманието. Тази негова увереност се дължи на неочаквано големия успех на операцията Fortitude – широкомащабна, продължила много месеци заблуждаваща операция на съюзниците, имитираща струпването и подготовката на огромна армия за десант през Ламанша.



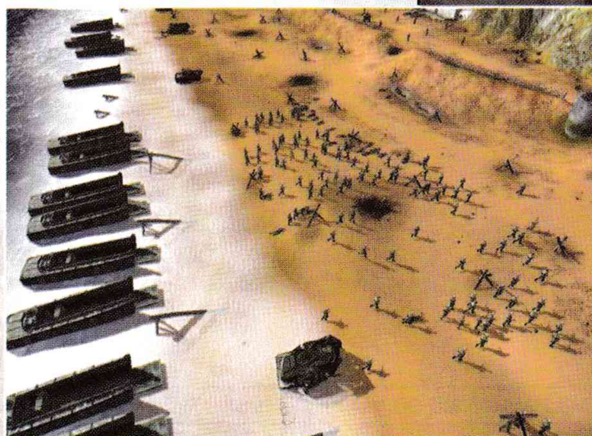


Американците, дебаркирали на плажовете Utah и Omaha в 6 часа и 30 минути, не са първите съюзнически войници, стъпили на вражеска територия. Около шест часа преди това, малко след полунощ, няколко елитни въздушнодесантни отряда се спускат с парашути и планери в тила на германците. Тяхната задача е още по-трудна – те трябва да унищожат някои от най-опасните германски укрепления и да овладеят и задържат ключови позиции и мостове до пристигането на основните войски. Ето точно в момент започва и новата игра D-Day на унгарците от Digital Reality!

Тя е продължение на хитовата Desert Rats vs. Afrika Korps отпреди









няколко месеца. Отново ще се сблъскаме с Пустинната лисица – фелдмаршал Ромел, но този път няма да можем да играем с германците в single player, а само от страна на съюзническите войски. За сметка на това в мрежа ще можем да си пробваме силите, като избираме от цели 18 страни, в това число и България! Предварително в играта са включени само 12 карти за multiplayer, но на диска е наличен и съвсем професионален редактор, така че броят на картите със сигурност ще нарасне съвсем бързо.

Соловата кампания включва дванадесет мисии, разделени в три сюжетно свързани части. Първите сценарии са свързани със самото начало на операцията Overlord и започват именно с тези изпреварващи въздушни десанти, за които вече стана въпрос малко по-горе.

Втората група сценарии обхващат период от десетина дена след 6-ти юни 1944-та. Германците трескаво прехвърлят войски, а съюзниците се опитват да разширят овладения периметър и да завладеят най-близките градове, превърнати от хитлеристите в истински крепости.

В третата част на кампанията целта е да се доразвие първоначалният успех. Ясно е, че съюзническите войски са стъпили здраво на континента и вече никой не може да ги изтласка оттам. Овладян е град Шербург и най-важната му част – пристанището. За по-малко от десет дена са прехвърлени над 600 000 войници, голямо количество артилерия и бронетанкова техника, и са построени временни летища за авиацията. Предстои финалната част на битката за Нормандия!

▲ **Ден Нула. Първо на европейска земя ще стъпят парашутистите от 6th Airborn Division.**

Графично новата D-Day изглежда дори по-добре и от предшественика си, въпреки че използваният графичен енджин изобщо не е променен. Причината е, че в Desert Rats vs. Afrika Korps действието се развиваше най-вече сред еднообразните пясъци на пустинята, докато сега всичко тъне в приятна за окото зеленина. Наистина, излязлата преди два месеца Soldiers: Heroes of World War II изглежда малко по-добре, но и D-Day напълно си заслужава висока оценка.

Като геймплей е логично да не очаквате някакви съществени новости. Трябва да не забравяте, че това е битка на бойната техника, а не на индивидуалните войници. Всеки войник, имал храбростта или глупостта да се изправи незащитен на бойното поле, ще бъде мигновено унищожен. По тази причина основното предназначение на войниците е да "одушевяват" машините, но в някои сценарии ще трябва да се възползвате и от други достъпни укрития.

В никакъв случай не трябва да оставяте офицерите си на открито – те там са лесна плячка. Освен това са най-полезни именно вътре в някой добър танк, тъй като с присъствието си увеличават значително бойната му мощ.

Не трябва да забравяте и че всяка единица има обхват на полезрение и огневи обхват. Скаутите виждат значително по-надалеч от другите единици и могат много да помогнат при умело използване.

Едно от интересните неща в D-Day е педантичната точност, с която са изобразени реалните исторически събития. Към играта е добавена великолепна енциклопедия, която сама по себе си е добро занимание, ако се интересувате от техниката през този период. Но не е само това – всяка част започва с документални черно-бели филми от войната, а брифингите към мисиите създават впечатлението за абсолютно документална точност. Вероятно ще се намерят и фенове, недоволстващи от липсата на някакви съществени новости в геймплея на D-Day, но не е ли така и с цял куп други игри? Така че най-добре да се радваме на появата на още една хубава игра и да си пробваме силите в битката за Нормандия!



▼ **Енциклопедия: Планерът, с чиято помощ започна десантът в Нормандия.**



▼ **Ден Седми. Десантът е успешен. Германците се готвят за контраатака.**

SHERLOCK HOLMES
The Case of The Silver Earring

Най-заплетеният случай на великия детектив в най-сполучливия куест напоследък

■ Digital Jesters/Frogwares ■ www.frogwares.com.ua/sherlock&watson ■ P 900, 256 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ куест ■ 2 CD

"Случаят на сребърната обеца" не е първият, а, да се надяваме, няма да бъде и последният куест, в който главната роля е на знаменития Шерлок Холмс, героя на сър Артър Конан Дойл. Дори сега, стотина години след разказите и новелите, дали живот на великия детектив, любител-химик, аматьор-цигулар и изобретател на метода на дедукцията, той все още е актуален, а името му все така се свързва с разрешаването на заплетени мистерии и триумфа на логическата мисъл – две неща, които са "в кръвта" на всеки заклет куестаджия...

Боян Спасов
boian@rpgbg.net

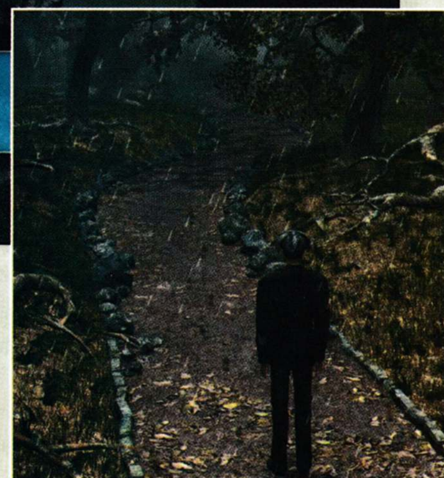

Уотсън помага на Холмс при разследването.

През последните години на пазара излизат все по-малко куестове, а откакто големите фирми и дори някогашните факири в LucasArts се отказаха от жанра, ниското качество и посредствеността се превърнаха едва ли не в стандарт. Бързам да ви успокоя, че настоящото заглавие не е поредният калпав MYST-клонинг, нито пък е някакво "гаражно" подобие на игра, на каквито сме се нагледали напоследък. Точно напротив -

пред нас е най-добрият куест на годината

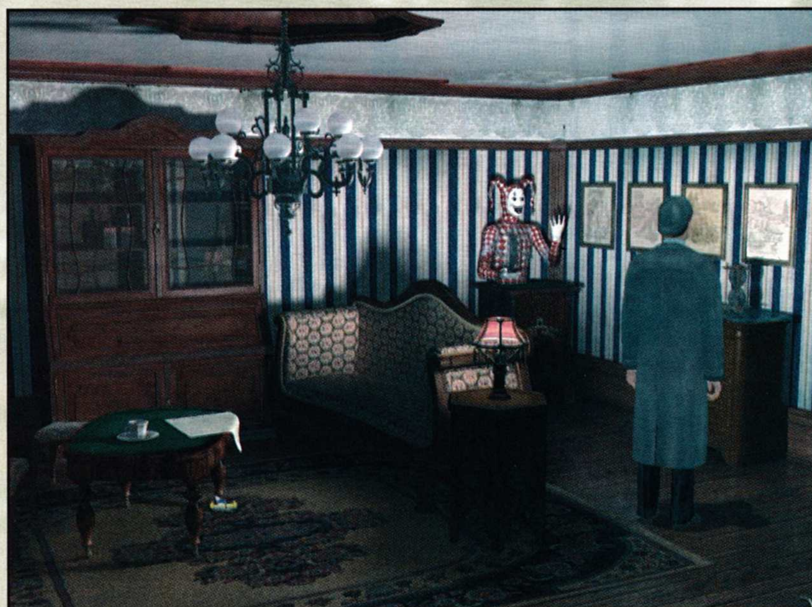
и поне според мен никой фен на жанра не може да си позволи да го пропусне. Както технически, така и концептуално "Сребърната обеца" е една много добре изработена игра, която предлага както увлекателен сюжет, така и живописни герои, загадъчна мистерия и сериозни интелектуални предизвикателства. Накратко казано – това е мечтата на всеки куестаджия!


Винаги е полезно да се разпита и прислугата.


Маскираният Шерлок тръгва на кратка разходка под дъжда.


В запуснатия театър ще откриете още едно парченце от пъзела.

Историята започва в един дъждовен лондонски октомври през далечната 1897 година. По това време Холмс вече е натрупал значителна популярност в следствие на успешните си криминални разследвания и публикуваните разкази на неговия "летописец" Уотсън. Двамата гостуват на тържествена вечеря в имението Шерингфорд Хол, когато техният домакин – едрият индустриалец сър Бромсби, е убит с един точен револверен изстрел пред очите на всички гости. Въпреки многото свидетели, самоличността на убиеца остава неизвестна, а подозренията в началото падат върху дъщерята на Бромсби и управителя на неговите предприятия – двамата души, които ще се облагодетелстват най-много от внезапната му смърт. Тези версии обаче се оказват недоказуеми и вероятно несъстоятелни, така че Шерлок започва да търси истината в други посоки. Следват още убийства и още трупове. Както обикновено, разследването на Скотланд Ярд бързо стига до задънена улица, но Холмс е с няколко класи над тях и постига успехи там, където те удрят на камък. Покушението над сър Бромсби се оказва само един елемент от



Странни и доста трудни загадки ви очакват в дома на ексцентричния изобретател.

сложна и много заплетена криминална мозайка,

която само геният на великия детектив може да сглоби и извади на бял свят...

Разследването на случая в играта продължава пет дена, но реалното игрово време е около 25 часа или по-малко, ако имате значителен опит с подобни заглавия. Обикновено сте в ролята на Шерлок Холмс, но има и няколко сцени, в които се превъплъщавате в неговия помощник Уотсън. В играта ще срещнете още няколко познайници от произведенията на Артър Конан Дойл – в това число инспектор Лестрейд от Скотланд Ярд, хлапакът Уигинс и полицая Епълби. Характерът на всеки от тях е представен превъзходно – например Холмс е логичен и умерено циничен, Лестрейд е арогантен и праволинеен, а Уотсън е доста наивен, но верен спътник, винаги готов да поема рискове. Както техните гласове, така и тези на останалите близо 40 персонажа в играта, са озвучени от професионални актьори, подхождат на героите и са със съответните акценти (обикновено британски). Авторите заслужават похвали и за музикалния фон, който представлява старомодна класика, изпълнена на пиано или любимата на Холмс цигулка и много добре се съчетава с духа на късния 19-ти век и излъчването на играта. Триизмерната графиката също е близо до съвършенството, като особено голямо внимание е обърнато при изпипването на декорите. Все пак може да се отправят и известни критики – забелязват се например дребни дефекти в изобразяването на сенките на героите, а моделите им биха могли да бъдат и значително по-добре раздвижени. Макар че е предвидена безценната опция за изписване на субтитри по време на диалозите, те не могат да се изобразяват по време на свързващите отделните сцени филмчета.

Всички загадки са логични, но много от тях не са никак елементарни (драги ми Уотсъновци) и могат да затруднят неопитните играчи. Все пак Холмс често дава различни дребни подсказки и съвети, така че като цяло играта не е прекомерно трудна и, стига да внимавате, може да я изиграете за няколко следобеда, без да разчитате на чужда помощ.

Интересен момент от геймплея е

събирането на доказателства,

които са разделени най-общо на три категории – свидетелски показания ("Не, сър, никой не се е качвал по тази стълба през последните няколко часа"), факти ("Намерен е белезникав прах в коридора") и веществени (в това число писма, документи, снимки и т. н.). Във всеки момент можете свободно да прегледате наличните доказателства от всичките категории, което до голяма степен ще ви помага да проследите заплетената история, да си припомняте забравени моменти и да създадете своя версия за разплитане на случая. Нещо повече – в края на всеки от петте игрови дена ще трябва да попълните с "да" или "не" отговорите на няколко въпроса от кратък тест и да ги обосновете със събраните доказателства, преди да продължите нататък. Това може и да ви звучи малко досадно, но всъщност е много добра идея, защото гарантира, че следите отблизо историята и сте си изградили правилна представа за събитията дотук. В самия край на играта има и един незадължителен тест, в който можете сами да кажете кои са извършителите на отделните убийства. Във всеки случай, дори да не сте разгадали напълно сами мистерията (която е доста сложна и комплексна, между другото, така че няма защо да се срамувате от неуспеха си), щом сте стигнали до края, можете да изгледате финалната анимация, в която Холмс изяснява напълно случая и отговаря на всички неясни въпроси.

Макар че съм много доволен от играта, не бива да ви оставям с впечатлението, че тя няма своите несъвършенства и дребни недъзи по отношение на геймплея. Много несполучлива се е оказала идеята за вкарването на един-два аркадни елемента между загадките – например нощното промъкване в един охраняван от пазач и куче двор ще ви опъне нервите и ще ви загуби много време, но в никакъв случай няма да ви се стори забавно, просто защото е реализирано плачевно. Могат да се отправят и други подобни критики, но всички те заедно не са достатъчни, за да помрачат цялостното ми отлично впечатление. Пак ще повторя – лично за мен Sherlock Holmes: The Case of the Silver Earring е най-сполучливият куест, издаван напоследък, така че горещо го препоръчвам на всички почитатели на жанра. И не се учудвайте, ако например дори след часове игра не виждате връзката на въпросната "сребърна обеца" с престъпленията – обещавам, накрая всичко ще се изясни и ще разберете колко е "елементарно" то, стига само да се наричате Шерлок Холмс.





Квартирата на Бейкър Стрийт 221b

ALPHA BLACK ZERO

Сериозен екшън със "сериозен енджин"

■ Khaeon/GMX ■ www.playlogicgames.nl ■ TPS
■ P3 1000, 128RAM, 3D Video ■ 1 CD



▲ И тук снайперът е най-полезното оръжие.

Alpha Black Zero е една игра, около която предварителната информация бе малко. Даже почти никаква. Именно от такива заглавия човек не очаква почти нищо, а геймърският критик ги посреща с откровени съмнения, че ще трябва да изтърпи поредния суперболклук, който пълни летните дупки. Добре че понякога се случват и изненади както в случая, защото Alpha Black Zero успява да надхвърли в пъти всякакви очаквания.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Като за начало – играта на фирмата Khaeon е тактически екшън от трето лице. И то никак не лош. Историята ни отвежда в далечната 2366 г. Поради преселение на Земята и близките планети, правителството се е принудило да измисли доста оригинален начин за решаване на жилищния проблем. Основани са няколко компании за тераформиране на далечни планети, които създават на враждебните светове условия за живот. След това те дават самите планети под формата на стоков кредит на първите колонисти, които трябва да върнат дълга си, след като успеят да развият икономиката на съответната планета. След изплащане на всичко пък съответните планети стават независими и могат да се присъединят към федерацията SolGov. Дотук добре. Системата обаче не проработва според предварителния замисъл. Оказва се, че съвсем малка част от планетите успяват да развият някаква смислена икономика и съвсем скоро фирмите за тераформиране са изправени пред фалит. Нещата загрубяват допълнително от обстоятелството, че на повечето светове се появяват местни радикални фракции, които правят живота на губернаторите доста неприятен.

Къде сте обаче вие във всичко това? Вие поемате ролята на лейтенант Кайл Хардлоу, който е командващ на специален отряд от командоси, носещ кодовото име Alpha Black Zero. В началото на играта вие се намирате в

съдебната зала на планетата Куахира.

Това между другото е новото име на Марс. Не знам защо е станало това преименуване, но това едва ли и е най-важното в случая. Много по-важното е, че трябва да давате обяснения пред военен съд за вашето поведение и сте изправен пред сериозната угроза от незабавна екзекуция. Цялата следваща кампания са именно вашите показания, в



▲ В началото Кайл Хардлоу е изправен пред военен трибунал.

които обяснявате на съдиите какви сте ги вършили заедно с вашите колеги през последната година и се опитвате да изчистите името си. Действието ви отвежда на най-различни планети, където заедно с останалите членове на Alpha Black Zero трябва да изпълнявате доста деликатни поръчки като елиминиране на терористи, освобождаване на местни губернатори и др. подобни. Като цяло историята е пипната доста добре и създава доста добра мотивация да научите защо Хардлоу е изправен пред военен съд и дали действително е виновен за масово убийство на цивилни.



Толкова по историята, която е доста над средното ниво и със сигурност ще ви предложи доста интересни моменти.

Следва геймплеят. Тук Alpha Black Zero се представя като

класически third person shooter,

с тази особеност, че не се грижите само за себе си, а за цял отряд от общо петима космически пехо-

▼ Нивата на закрито са доста по-интересни и красиви.



▼ Сценаристите на Alpha Black Zero са се погрижили положението ви да не е особено розово.





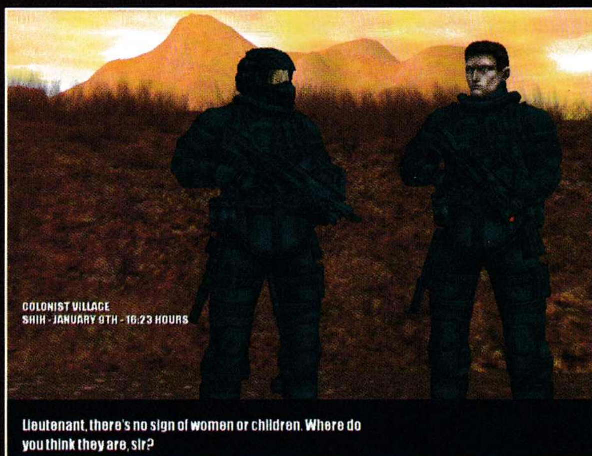
▶ Това селище трябва да бъде прочистено от бунтовници.

тинци. Преди да решите, че по този случай ви очакват някакви сложни тактически размишления, бързам да предупредя, че в действителност играта си е чист екшън и вашите другари действат в голяма степен самосиндикално. Действително можете по всяко време да им давате заповеди и те дори ги спазват, но командите са общо 4 на брой и се ограничават до неща като "прегрупирай се (следвай ме)", "нападни врага", "задръж позицията". Лошата новина е, че останалите членове на Alpha Black Zero си падат малко камикадзета и често ще откривате, че някои от тях е предал богу дух в неравната битка, без дори да ви се оплаче, че здравето му е под критичния минимум. Въобще от поведението на вашите дружки има какво да се желае и много често ще се налага да се оправяте съвсем сами с врага. Самите врагове също не са цвете за мирисане със своето поведение. Обикновено те си седят на определените им от дизайнерите на нивата места и когато се появите, ви нападат. Толкова и нито грам повече. Нито следа от някакви особени тактики, опити за засади или обкръжавания и други подобни неща, които човек очаква от игра, която е рекламирана като "тактически екшън". Истината е, че екшън има, но тактика на практика не. Дали това положение ви устройва, си е въпрос на лично решение. Както вече стана дума, Alpha Black Zero предлага заплетен и повече от приличен сюжет, който сам по себе си създава мотивация човек да хвърли едно око на играта.



▲ Интригите, в които сте забъркани, включват и космически битки, макар че в тях не участвате пряко.

▼ Филмчетата са направени с графиката на играта и като цяло са доста добри.



За финал нека видим и реализацията. В графично отношение нещата са задоволителни. Още при първото пускане се набива на очи логото на CroTeam, което грее редом до емблемите на Khaeon и GMX. Причината за това е проста: Alpha Black Zero използва

графичната технология на Serious Sam: The Second Encounter.

Резултатът е доста интересен и в същото време противоречив. От една страна, тази игра не предлага нито типичната за хита на CroTeam шарения, нито пък безкрайни количества врагове. Вместо това програмистите от Khaeon са се ограничили с по-постна цветова гама, която повече наподобява на Doom 3. Противниците също са сравнително малко на брой, но това пък не е компенсирано с някакви по-висши форми на изкуствен интелект и като цяло поведението им е доста сходно с това на опонентите от Serious Sam. Самите нива също са доста ограничени. Те са почти изцяло на открито и са действително огромни като площ. В същото време обаче всичко е доста линейно и нямате особени възможности да се отклоните от правилния път. Докато в Serious Sam това не правеше никакво впечатление заради непрекъснатия екшън, то тук след 1-2 мисии линейността на действието започва да дразни, още повече че все пак става дума за игра, която претендира да има тактически елементи. С други думи – мисля, че решението за използването на "сериозната" графична технология в случая е по-скоро грешка, защото явно тя не дава кой знае какви възможности на тема изкуствен интелект, а и от днешна гледна точка всичко изглежда леко демодирано. Положението се влошава допълнително от наличието на няколко сериозна бъга. Ако се опитате да преминете през някой планински хребет може и да успеете, но

вашите другари от отряда примерно със сигурност няма да ви последват,

колкото и отчаяни заповеди в тази насока да им давате.

Звукът също е средна хубост. От една страна, музиката е мрачна и пасва добре на събитията на екрана, но в същото време останалите ефекти са по-скоро в рубриката "Отбиване на номера". Вашите хора имат по 1-2 реплики, но нито озвучаващите артисти са се постарали особено, нито пък лафовете са оригинални. При звуците от оръжията също има какво да се желае.

Въобще Alpha Black Zero остави у мен доста противоречиви впечатления. В идеята определено има хляб, но реализацията ѝ в практиката е повече от посредствена. Явно играта е правена набързо и без особен бюджет, което, за съжаление, си личи на всяка стъпка. Което е доста жалко, защото с малко повече старание от страна на програмистите от Khaeon можехме да станем свидетели на един от изненадващите есенни хитове.

EVEREST

По пътя към върха оцеляват само силните

■ Zono/Activision ■ www.activisionvalue.com ■ Strategy/Simulation
■ P 450 MHz, 128 RAM, 16 MB Video ■ 1 CD

Когато ми хрумне мисълта, че вече нещо от света на геймърската индустрия трудно би могло да ме изненада, винаги изневиделица изкача някое ново и твърде странно заглавие. След необяснимия все още за мен бум на ловно-рибарските симулатори преди няколко години, смятах, че този жанр е тръгнал уверено към изчерпване. Нищо подобно! Непрекъснато се появяват нови и все по-причудливи компютърни забавления. Едно от тях е алпинистката симулация, взела името на най-високия връх на планетата.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg



От този базов лагер не е останало почти нищо.



За подготвения алпинист това изкачване е лесна работа.



Почивката е абсолютно задължителна преди щурма на върха.

Единствената причина, която може да накара човек да обърне внимание на Everest, е авангардната идея. Въпреки усилията ми, не успях да открия нищо подобно, издавано досега. В интерес на истината, очакванията ми бяха доста по-големи, тъй като една алпийска експедиция съдържа достатъчно материал, който при умело използване би могъл да се превърне в забавно виртуално приключение, способно да премери сили с най-добрите постижения сред внушителния брой Tycoon-и. Всеки опит за покоряване на някое от сериозните алпийски предизвикателства изисква мащабна организация, солидна подготовка, добро управление на финансите, тренировъчен цикъл и т. н. Всички тези аспекти са оставени на заден план или са застъпени твърде повърхностно в Everest. А именно те биха били добрата изходна точка за създаването на интересна и забавна игра с подобна странна тематика. Вместо това авторите са поставили акцент на съвсем различно място. Те са наблегнали най-вече върху процеса на изкачване, но и там изпълнението е повече от посредствено. Преди да се впусна в абсурдното приключение, наречено Everest, очаквах да се изграждат базови лагери, да се подбират по-внимателно алпинисти, да има повече разнообразие в характерите и качествата на участниците, да се съставя стратегия и т. н. Вместо това цялото "приключение" е сведено до безумно пресъздадено катерене, което би могло да бъде изтърпяно не повече от 5-10 минути. Наистина, предвидени са и някои елементи на подготовка за експедицията, но те са твърде формални. На разположение е конкретен бюджет. Той може да бъде изразходван за наемане на алпинисти, тренировка и закупуване на екипировка и припаси. Всеки един от катерачите има по няколко свои качества, които трябва да бъдат съобразени с особеностите на върха, който ще бъде изкачван. Възможно е чрез тренировка да направите някои промени в подготовката на участниците, но те са крайно ограничени. Като цяло планирането на експедицията едва ли би отнело повече от няколко минути.

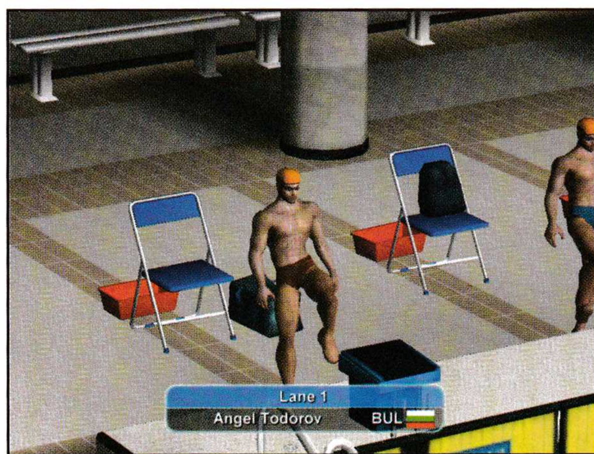
В играта има общо седем върха, като в началото е достъпен само един от тях. Те трябва да бъдат покорявани един след друг и така до невероятно вълнуващия момент – щурма към Еверест. За всяко от предизвикателствата има лимит за времето, определено за покоряване на върха. След като изкачването започне, единственото, което ще можете да правите, е да избирате маршрута и темпото на придвижване, като сами вземате решения дали да рискувате, като преминавате през опасни участъци, или изберете сигурността, дори това да доведе до загуба на малко време.

Everest е от игрите, които са обречени да останат незабелязани. Независимо от сериозния издател, напълно нетрадиционната идея на National Geographic, това заглавие не предизвика почти никакъв интерес. За този печален факт има достатъчно причини и всички те са напълно основателни. Като най-сериозна може да се посочи безобразно ниското качество на изпълнение, засягащо както звука и графиката, така и геймплея. И май единственото достойнство на играта си остава необичайната идея, съсипана по "блестящ" начин от безобразната реализация.





Миг на размисъл, преди да бъде избран най-подходящият маршрут.



Олимпиадата свърши, игрите продължават



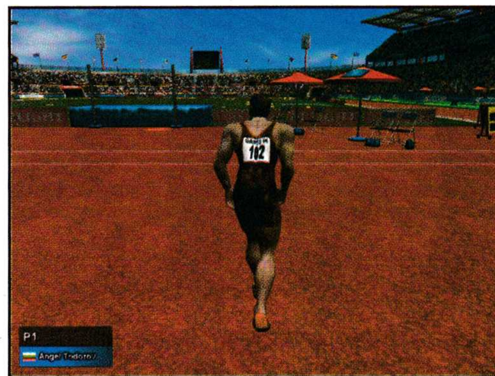
■ Surfside Games ■ www.surfside-games.com ■ P 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ Sports ■ 1 CD

Има игри, които навяват спомени. Със сигурност геймърите с повечко стаж помнят онези времена, когато олимпийските игри бяха нещо повече от машината за пари, в която са се превърнали през последните години. Тогава Олимпиадата означаваше много, а нейните виртуални превъплъщения се очакваха с нетърпение.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg



▲ Бързата стрелба е единствената дисциплина, която си струва.

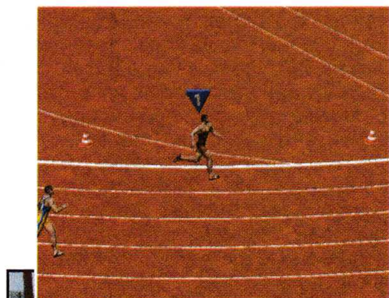


▲ Засилването и точният момент за отскок са много важни.

В момента едва ли може да се каже, че някой особено се интересува от компютърните варианти на олимпийските игри. Въпреки това около всеки голям спортен форум се появяват подобни заглавия. Явно винаги се намират компании, които се стремят да се възползват максимално от събитието.

Най-интересното е, че в повечето случаи разработчиците се заемат с доста трудната мисия да пресъздадат спортове, които иначе не са особено атрактивни в компютърния си вариант. Ясно е какво могат да ни предложат спортове като футбол, баскетбол, хокей или тенис, но какви са измеренията на забавленията, които може да се очакват от виртуалната лека атлетика или плуване, е един доста деликатен въпрос.





◀ Нашият състезател набира скорост и се устремява към финала.


Жалко! Този опит е неуспешен.

Факт е, че Surfside Games са се захванали с олимпийската идея, без да платят каквито и да е авторски права. Затова в заглавието абсолютно никъде няма да срещнете да се споменават скъпо платените думички като олимпиада или Атина, а още по-малко имената на който и да е от спортистите. В Summer Games 2004 все пак има някаква идея за това кои са силните нации в съответните дисциплини, но не бива много да се разчита на нея. От анонсите на играта става ясно, че дисциплините са повече от десет. Това е донякъде така, но не съвсем. тъй като бягането си е бягане, независимо дали става дума за 100 или 400 метра. Ясно е, че в реалния свят има големи разлики в стратегията за преодоляване на различните дистанции, но тук няма нищо подобно, тъй като виртуалните спортисти не се уморяват. Единствено умора може да изпита прекараният геймър пред монитора, докато блъска с изтръпнали пръсти по клавиатурата. В това отношение най-големият кошмар е плуването на 400 метра в стил „бътерфлай". Представените спортове са общо пет. Те са бягане на 100 и 400 метра, бягане с препятствия, плуване бътерфлай и свободен стил на 100 и 400 метра, скок на височина и бърза стрелба. Не ми стана съвсем ясно защо производителите са насочили вниманието си точно към тях. Все пак олимпийските игри предлагат доста по-атрактивни спортове. Очевидно става дума за възможности и желанието с минимум усилия да се постигне максимална печалба. Със сигурност най-приятна е стрелбата, но и тя е твърде опростена и омръзва бързо. Донякъде поносим е високият скок, тъй като в него присъства предизвикателството да се усвоят засилването, точният момент за скок и правилното преминаване над летвата. Игровите варианти са общо два. В режима Arcade може да премерите сили в дисциплина по избор, а в Tournament, да изкарате целия спортен цикъл. Предвидена е също възможността да потренирате, преди да се включите в състезанията. Почитателите на мрежовите игри също не са забравени. В Hot Seat те ще могат да премерят сили срещу реални противници.

Концепцията на Summer Games 2004 е на нивото на първите компютърни спортни игри. Затова здравото блъскане и издържливите пръсти са основните качества, осигуряващи пътя към победата. Обикновено всяко трайно заиграване с подобни олимпийски заглавия води до наложителна смяна на клавиатурата. Заглавието на Surfside Games не прави изключение. Има два начина клавиатурата да не пострада. Първият е да използвате геймпад, а вторият - въобще да не се докосвате до тази игра. Горещо ви препоръчвам да изберете втория вариант.

Няма съмнение, Gish е победител!



В този двубой ще победи този, който по-добре балансира.



GISH

Животът е труден, когато си 12-килограмова катранена топка

■ Chronic Logic
■ www.chroniclogic.com
■ P 1000 MHz, 256MB RAM, OpenGL 32 MB Video

Геймърската индустрия генерира колосални обороти, които вече се измерват в десетки милиарди долари годишно, а знаем, че когато творчеството и бизнесът се съберат на едно място, в крайна сметка остава само бизнесът, а творчеството потъва в тината на комерсиализма и стремежа към максимални печалби. По тази причина все по-рядко се появяват заглавия със наистина свежи идеи и индивидуалност.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Някак незабелязано, поне за геймърската преса у нас, остана фестивалът на независимите игри (www.igf.com). Споменавам този алтернативен геймърски форум, тъй като Gish беше един от финалистите на изданието му за тази година. Макар творението на Chronic Logic да не намери място сред наградените, все пак получи достатъчно признание. Жалко е само, че малка част от иначе интересните и по своему гениални заглавия остават встрани от интереса на големите геймърски издания. Все пак Gish успя да привлече вниманието и ако се разровите из геймърските сайтове, ще откриете предимно възторжени отзиви и доста високи оценки.

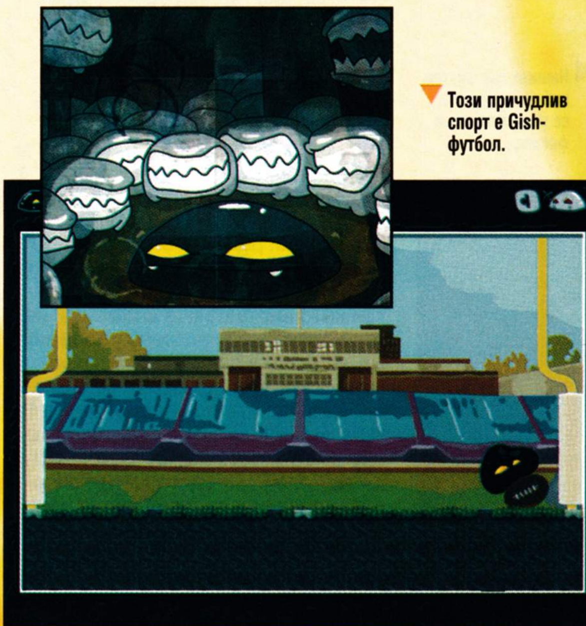
Главният герой е един от най-нетрадиционните образи, които някога съм срещал. Той представлява 12-килограмова катранена топка, която разполага с всевъзможни умения и особен характер. Както всеки герой, така и Gish има своята история. По време на неделната разходка с приятелката му Brea се случва трагичен инцидент. Тя бива отвлечена и попада в каналите на отдавна забравения, забулен в мистерии и легенди град Dross. Тръгвайки след виковете за помощ по следите на своята любима, Gish попада в мрачен, изпълнен с опасности и страховити създания свят. Неговата мисия е да открие тайнствения похитител и да направи всичко възможно да спаси своята прекрасна Brea.

Макар играта да ни пренася в епохата на класическите 2-D игри забавлението е гарантирано. Създателите на Gish са успели да измислят впечатляващо количество различни предизвикателства, с които лепкавият герой трябва да се пребори. Освен класическите многобройни нива, из които лепкавото създание в търсенето на своята приятелка трябва да се провира и да събира разни неща, е предвиден така наречения Vs-режим. Той предлага възможността да премерите сили срещу истински противник и то в пет от най-шантавите състезания, които може да си представите. Те се наричат Sumo, Football, Greed, Pitfight и Dragster. В тях ще трябва да балансирате умело, да се надбягвате, избутвате и т. н.



Играта не изисква някакви специални умения. С управлението се свиква бързо. Като особености могат да се отбележат необходимостта да се изчислява бързо траекторията на Gish, да се избира най-подходящият маршрут и да се използват различни "техники", променящи физичните му свойства. Така той може да става по-грапав, по-хлъзгав, потежък и да скача. Тяхното комбиниране и съобразяване с терена често прави възможно достигането на места, които в началото са изглеждали недостижими.

Gish ни връща назад във времето, когато игри от типа на Space Invaders и Pac-Man успяха да предизвикат истинска революция и да поставят основите на това, което в момента наричаме геймърска индустрия. Като замисъл продуктът на Chronic Logic е просто гениален. Макар жанрът, в който е изпълнен, да изглежда доста ретро и трудно би привлякъл съвременните геймъри, то изпълнението е перфектно и ако човек е в състояние да отдели достатъчно време, ще открие, че играта е впечатляващо увлекателна. Не бива да се пренебрегва също фактът, че тя излиза в различни версии за Windows, Linux и MacOS.



Този причудлив спорт е Gish-футбол.

Dr. Lunatic Supreme With Cheese



Това не е виц. Главното меню действително е направено като пица.

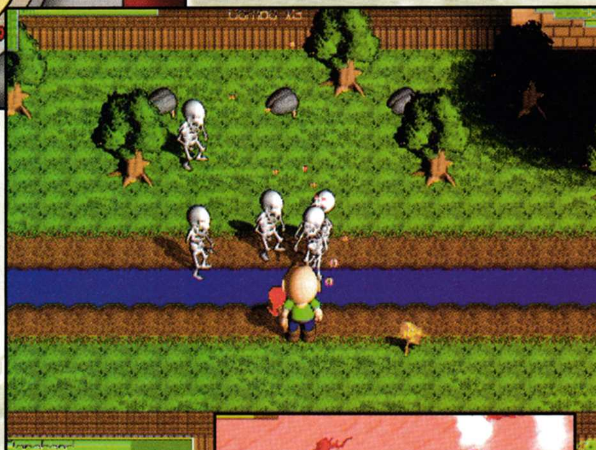
■ Hamumu ■ http://hamumu.com ■ 1 CD
■ P2300, 32MB RAM, 4MB Video ■ Action Puzzle

Игра, в която главният герой официално носи гордото име Лунатик? При това гарниран със сирене? Какво ли ще е това? И какви са тези над 1000 нива с над 200 вида противници, за които ни говорят авторите на играта?

Никола Държатов
darpatov@pcclub-bg.com

Както вече е ясно Dr. Lunatic Supreme With Cheese не е нова пица от асортимента на Pizza Hut, а новата игра на фирмата Hamumu Software. Тя обаче има претенции с каквито дори Doom 3 не може да се похвали. Официалният сайт гордо тръби, че далият 29.95$ геймър ще получи да парите си нещо действително уникално в световен мащаб. В списъка с екстрите фигурират 80 различни свята, 200 уникални вида противници, над 1000 разнообразни нива, нови видове геймплей, мощен редактор на нива и възможност да се сравнявате с вашите приятели през Интернет. Човек като прочете това, направо ще си помисли, че всякакви WarCraft-ове, Diablo-та, Doom-ове и подобни могат да си събират багажа и да отстъпват без бой трона на Dr. Lunatic Supreme With Cheese.

При такива страховити екстри на човек направо му става притеснително и затова любопитството към

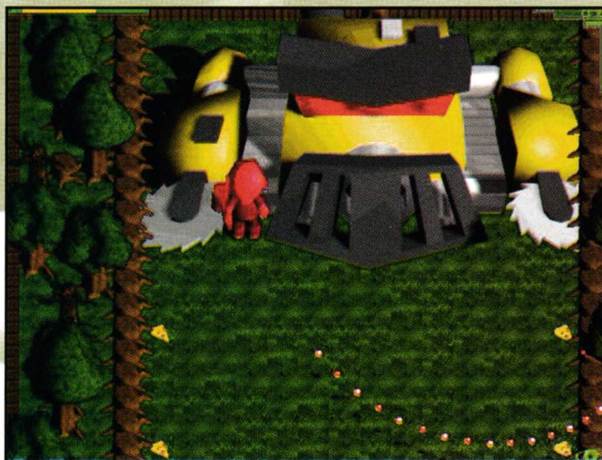


Тази идилия може да бъде наречена "Лунатик в Света на мъртвите".

Голямо червено нещо напада нашия герой.



Това е Бос. В играта има и такива чудесии, въпреки че едва ли на някой му пука особено.



играта си е оправдано от всякаква гледна точка. След стартирането първата гледка, която ви очаква, е на...

една пица със сирене.

Явно в името все пак е имало нещо, въпреки че Pizza Hut никъде не фигурират като спонсори. Самата пица всъщност е главното меню, от което трябва да се насочите към легендарните хиляди нива и още по-легендарните стотици опоненти. И така с трепперещи пръсти натискам бутона Play и изненадата е пълна.

На екрана се появява някакво човече, което е рисувано на MS Paint и което се разхожда из разни лабиринти, които са на резолюция 640x480 с максимум 256 цвята. Шок!

Това ли е култовата игра, която трябва да върне Doom 3 в първи клас?

Явно да! Въпреки първоначалния ужас решавам все пак да дам шанс на Dr. Lunatic Supreme With Cheese. Все пак може би има някакви скрити под ужасната фасада достойнства, които ще се разкрият пред мен след някоя и друга минута геймплей.

И така започваме: Нашият човек Dr. Lunatic на външен вид напълно оправдава името си. Той има удоволствието да се разхожда из хилядите нива (не съм проверил дали действително са толкова, но ако някои има нерви и действително провери, мога да го черпя нещо) и се бие с най-различни противници. В интерес на истината враговете сигурно действително са над 200, но със същия успех можеха да бъдат и един-единствен вид, защото се различават само като визия. Общото между тях е, че нападат нашия Лунатик по всяко време и без никакви скрупули от типа на "Инстинкт за самосъхранение". Изкуственият им интелект е някъде на нивото на Doom 1 и това мисля че казва всичко. Самият Dr. Lunatic също не е съвсем изоставен на произвола на съдбата. Той има примерно

голям чук, с който размазва врагите.

Чукът може да се ъпгрейдва на няколко нива и накрая става дори огнестрелно оръжие. Просто феноменално. Освен това из нивата има монети и като ги съберете, можете да си купите нещичко от магазина в главното меню. Просто невероятно. В интерес на истината Dr. Lunatic въпреки всичко има своя странен чар. Ако играта се беше появила да речем през 1982 г., тя със сигурност щеше да бъде напълно конкурентна и като геймплей, и като графика, и дори щеше да се сдобие със съвсем прилични оценки.

Сега обаче сме 2004 г. и само собствениците на някое антично PC, които отчаяно си търсят някаква игра, без да имат каквито и да е било претенции, освен тя да тръгва на компютъра им, биха проявили някакъв реален интерес към офертата на Hamumu. А същата тази фирма е добре да се замисли дали нейният рекламен девиз "Ще ти направя игра, която не можеш да откажеш!" не би трябвало да се възприема от геймърите по-скоро като заплаха или някаква форма на изнудване. Защото причини човек да откаже да играе игри като Dr. Lunatic Supreme With Cheese има повече отколкото са песъчинките на плажа.

KILL.SWITCH

Понякога и малкото е достатъчно

■ Namco ■ http://www.killswitch.com ■ TPS ■ P3 800MHz, 128MB RAM, 32MB Video ■ 2 CD

В днешно време става все по-трудно да се направи шутър, който да привлече повечко внимание към себе си. Някои разчитат на красивата графика за сметка на простичкия геймплей. Други пък правят доста комплексен геймплей, особено ако пуцалката е стелт ориентирана. Namco предлагат на геймъра една игра, която нито е адски красива, нито пък е прекалено сложна, но въпреки това грабва геймърът от самото начало.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Kill.switch е хитро замислена игра. От една страна, заради простия, но за сметка на това интерактивен, геймплей. От друга – заради историята. В самото начало ще се запознаете с Бишъп, който макар да изглежда, че е главният герой в играта, всъщност е само една безмозъчна марионетка, контролирана от някого посредством невровръзка. Скоро става ясно, че този, който контролира Бишъп, цели да предизвика световна война. Естествено, това не е всичко. Преди всяка мисия ще виждате части от спомен на Бишъп и женски глас ще говори разни неща. Малко по малко ще разберете за какво става дума, какво иска тази жена и ще успее ли Бишъп да си върне спомените и да отмъсти за това, което са му сторили.

Откъм геймплей kill.switch си е обикновен шутър, както и да го погледнеш. Разбира се, никой не ви спира да пробвате минаване на нивата с криене и промъкване, но както един от главните герои казва в играта: "Не сме ви наели заради стелт уменията ви!". С други думи – хващате оръжието, което най-много ви допада, и трепете всичко, което се движи или стреля по вас. Бишъп може да се крие зад стени, сандъци, камъни и други обекти из нивата, като ги използва за прикритие, докато стреля по многобройните противници. Ако положението е прекалено напечено, може да стреля иззад прикритието насляпо (без да наднича). Така е напълно в безопасност, но пък стреля толкова неточно, че по-добре да не използвате този метод, освен ако не е наистина наложително. Всъщност криенето зад предмети почти не е задължително, особено ако всички противници са ясно видими и ако наоколо няма някой със стационарно оръжие. Обаче често няма как да знаете това, така че внимавайте. В играта няма нормално скачане, но може да се хвърляте във всяка посока, което е полезно за избягване на куршуми и за бързо прикриване зад обект.

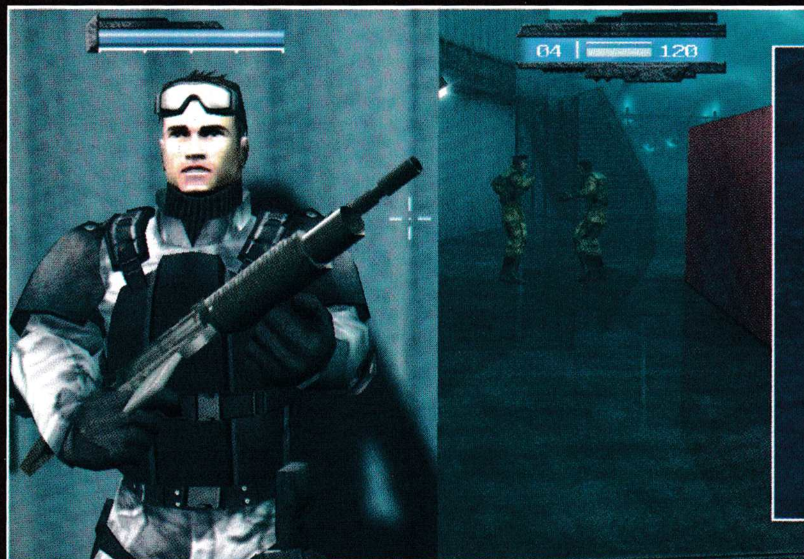
Kill.switch е разделена на 6 мисии, първата от които е тренировка. Всяка мисия е разделена на няколко нива, във всяко от които трябва да изпълните нещо, допринасящо за изпълнението на цялостната мисия. Например да заложите експлозив, да намерите някакъв предмет и т. н. Нивата пък са направени доста праволинейно и няма как да се изгубите или да се объркате какво трябва да се прави, а и целите ви винаги са маркирани с кръг, образуван от синя светлина. Лошото е, че нивата са толкова кратки, че повечето се минават за около пет минути. Разбира се, това е направено, защото сейв има само след минато ниво и щеше да е доста неприятно, ако трябваше да се преиграва повече. Е, умирането не е толкова често, макар да има места, на които да се случва непрекъснато, докато разберете, че всеки



▲ По-добре да не пресичам този лъч.



▼ Не искам да им прекъсвам разговора, но все пак съм на мисия.





▲ Нужна ли е чак толкова крещяща маркировка?



▲ Като се обърне, го чака неприятна изненада.

▼ Прикриването зад обекти е животоспасяващо на много места.



път ви убива някой, който се крие до прозорец на някоя сграда. Ако обаче съумеете да се предпазите от вражеските куршуми за известно време, част от кръвта ви се възстановява автоматично. За цялостно възстановяване обаче ще трябва да търсите аптечки, които така или иначе се срещат често.

Противниците обикновено са на големи групи, а и са с доста приличен изкуствен интелект. Гадовете тук се крият зад предмети, хвърлят гранати, пускат алармата, за да извикат подкрепления и т. н. За съжаление има някои дребни бъгове в AI-то, които могат да са и дразнещи, и забавни. Проблемът е, че понякога противниците се държат като коне с капаци и тапи в ушите, и ви позволяват да минете покрай тях незабелязано. Често се случва да минете зад някой, който клечи зад сандък, и да си го гледате как наднича, за да види дали сте още там някъде, а когато се усети, че сте до него, изпада в паника и се опитва да ви нокаутира с приклад вместо да стреля по вас. Също така, понякога може да убиете някого, но друг, който е близо до него, да не реагира по никакъв начин и да продължи да се разхожда. Когато хвърлите граната, всички в близост до нея крещят "granade!" и скачат нанякъде, за да се спасят. Това е хубаво, обаче почти никога не улучват посоката, в която да скочат, защото или ще се окажат точно на вашата мушка, или ще се забият в някоя стена и гранатата пак ги убива. Е, първото може и нарочно да е направено, та да ги карате да изкачат иззад прикритията си, но второто е доста смешна гледка. Дори неведнъж съм ставал свидетел как скачат направо върху гранатата.

Както вече споменах, разполагате с гранати, които са три експлозивни и една шокова. Когато заслепите някого с шоковата граната, той започва да "танцува" доста смешно и да стреля в различни посоки, но в най-важното е, че става лесна мишена. Само трябва да внимавате да



▲ Този не се предава, просто е заслепен от шокова граната.

не заслепите и себе си. Други оръжия, с които разполага Бишъп, са няколко автомата (M4, AK47, HK53 и т. н.), една пушка и една снайперска пушка. Определено обаче няма да ви се налага да използвате повечето от тях, освен ако не свършите патроните на любимото ви оръжие, което се случва рядко. Стационарните оръжия също могат да бъдат използвани, като по традиция те нямат амуниции, но за сметка на това прегряват бързо. Разбира се, докопате ли се до такова оръжие, няма кой да ви се опре, но пък и всички измират толкова бързо, че кефът е кратък.

Графично играта е почти идентична с конзолните си събратя, макар да е леко поошлайфана с при-

▼ Не че имам нужда от аптечка, но все пак ще я взема.



бавени ефекти и леко завишена детайлност на текстурите, но честно казано, пак изглеждат с доста ниска резолюция. Все пак атмосферата е приятна и графиката не прави лошо впечатление. Озвучаването е доста добро. Музиката се мени в зависимост от действието на екрана, като става по динамична с увеличаване на екшъна и по-спокойна, когато опитвате да опитвате да се промъквате. Като цяло саундтракът е повече от приличен. Звуците от стрелбата, експлозиите, непрестанно крещящите войници... всичко е пипнато добре. Приятна дреболия е ефектът от шоковата граната върху главния герой. Целия екран става бял и не виждате почтни нищо в първия момент, а после всичко е леко размазано, от колонките се разнася само едно пищене. Някак ви кара да се чувствате точно както трябва в такава ситуация.

Управлението е повече от задоволително. В общи линии е стандартно за пуцалка. Криенето зад обекти става с бутона за клякане, като след това с бутоните за движение надничате острани или над прикритията. Хвърлянето в различни посоки става с натискане на посока и след това бутона за хвърляне. Обаче тук са можели да се постараят повече, като вместо героят да се обръща и да скача в указаната посока, можеше просто да скача настрани или назад, подобно на Max Payne. Камерата създава проблеми понякога. Макар да е фиксирана зад гърба на главния герой, понякога, поради тесните пространства, се налага да се премести, като обикновено просто се приближава към героя. Това не е толкова фатално, но е някак некомфортно и често дезориентиращо.

В крайна сметка kill.switch е правена с желание и си и личи. Геймплеят е силно опростен, но главната цел е бил непрестанният екшън и като че ли формулата е подействала. Хем получавате пуцане на килограм, хем не е като в Serious Sam например, където пръстът ви залепва за спусъка. Това, заедно с интересната и доста добре поднесена история прави играта повече от приятна. Като съществен недостатък може да се посочи краткостта и, но вероятно това е част от формулата на успеха.

SPARTAN Gates of Troy

Историята се пише от победителите

■ Slitherine Software ■ www.slitherine.co.uk ■ P 300, 64 MB RAM, 8 MB Video ■ походова стратегия ■ 1 CD



Хектор, син на Приам, ще трябва да води армиите на Троя.



Легендарната Троя не изглежда много величествено.

Историята на света изобилства от митове, легенди, легендарни империи, градове и личности. А къде е мястото на истината? И как може да се каже кое точно е истината, след като историята винаги се пише с копията на победителите? И на кое биха предпочели да повярват хората? На една скучна и суха, изпълнена с цифри истина, или на една красива легенда?

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

От някогашният могъщ град-държава Спарта сега са останали само разхвърляни камъни по поречието на река Eurotas. Но пък името е влязло завинаги в историята и за него са създадени многобройни филми, книги и... разбира се, компютърни игри!

Не беше много отдавна, когато малката английска компания Slitherine Software издаде походовата стратегия Spartan. Играта беше много приятна и забавна и нищо чудно, че вече се появи и stand-alone експанжън под името Gates of Troy. Тук вече всеки би заподозрял стремеж да се използва популярността на излезлия наскоро филм, но... такъв е животът :).

Както се полага на един експанжън, новостите не са много, но ще забележим все пак няколкото нови единици и сгради, и наличието на специален тип генерали – древногръцките герои. Да ви припомня както представляваха генералите в оригинала – това бяха самостоятелни кавалерийски единици, които бяха добри бойци сами по себе си, но не можеха, естествено, да се сражават срещу цял отряд. Силата им бе другаде – в моралния бонус, който предаваха на цялата армия и особено в голяма степен на заобикалящите ги войници. И ето че в Gates of Troy освен стандартните военоначалници ще забележим и наличието на цял куп митологични герои – сред които Ахил, Одисей, Хектор, Парис и Патрокъл, и цял куп други, за които си признавам, че никога не съм и чувал. И, разбира се, както се и полага на герои, те са доста по-силни от нормалните генерали – но



Древногръцките герои повдигат морала на близките войници



все пак не забравяйте, че дори и Ахил е смъртен, ако някой успее да го нацели на правилното място :).

Заслужава си да се отбележи и внасянето на известни подобрения и в дипломацията. Тя беше почти безполезна в оригиналната игра и не е ясно дали промяната ще доведе до съществен различия. Но идеята на производителите е дипломацията да не е прекалено могъща, за да не може да се използва за подлъгване от човека-играч (Хей, аз съм ти найдобрия приятел! Ето ти малко злато и дай да нападнем съседа ти! Прати си армията малко по-надалеч и изчакай, моля те, за малко, само докато аз превзема столицата ти!)

За мен специално обаче най-ценната новост от новия експанжън е наличието на две "велики" кампании – Grand Campaign 1500 BC Greek Colonialism" и "Rome & Persia 400 BC Grand Campaign". Първата започва през епохата, когато зараждането на гръцката цивилизация е обвито в митове и легенди, а началото на втората кампания е само 29 години преди битката при Leuktra, когато армията на Тива нанася съкрушителен удар на Спарта и завинаги я изважда от списъка на големите играчи!

В играта има и някои други новости, но една от тях специално предизвика недоумението ми – картите в играта са изцяло направени в неприятен жълто-кафяв цвят! Съвсем различни от приятните за окото цветове в оригинала. Сигурно производителите биха го обяснили с някакъв опит за придаване на реализъм, но не напразно една стара поговорка гласи "прекаленият реализъм и на геймъра не е драг" :).

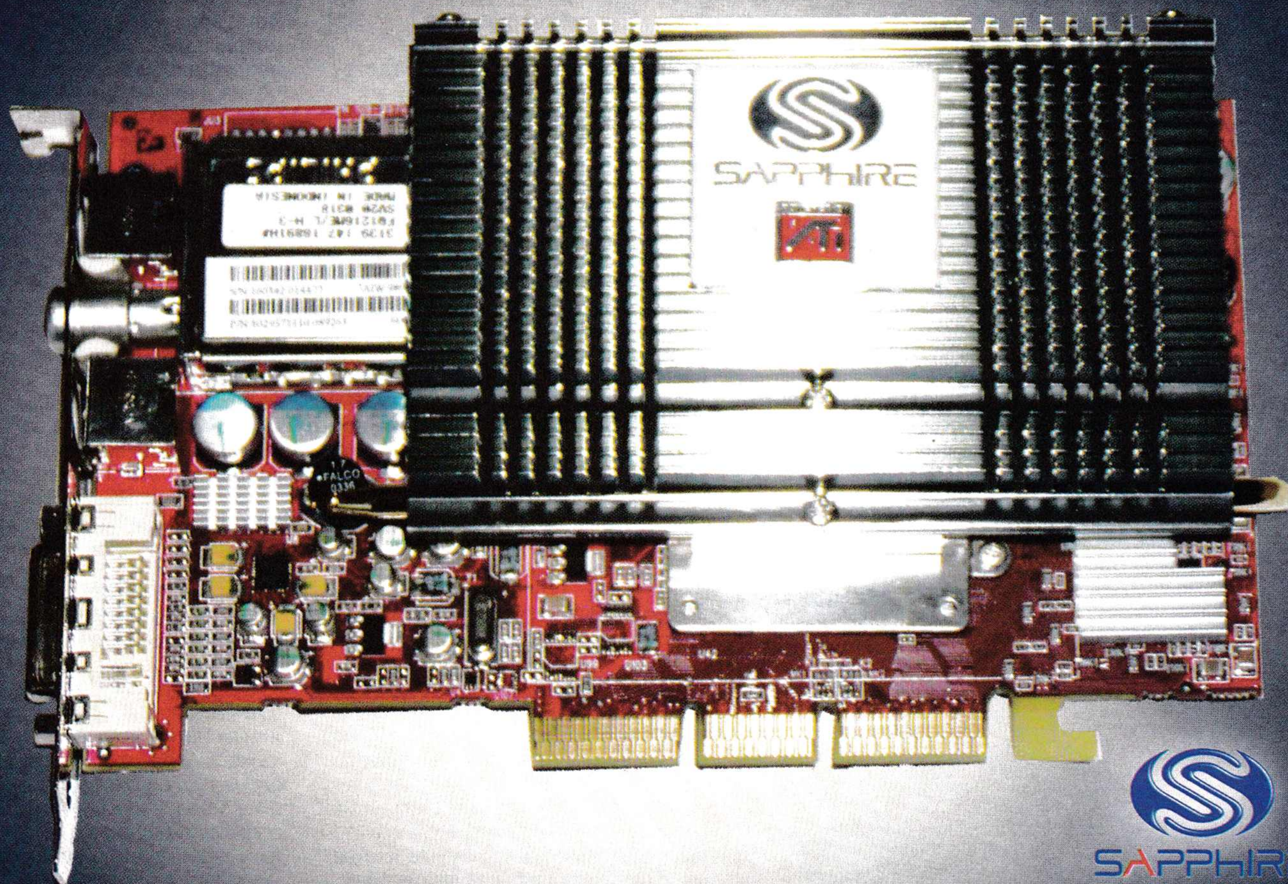
От мен засега толкова – а вие се забавлявайте със Spartan: Gates of Troy и наритайте яко Ксеркс по... е, вие си знаете къде!

ИЗПРАТИ HARD НА

1025

Спечели ATi Radeon 9800 All in Wonder Pro!

Всеки SMS увеличава шанса ви! Очаквайте печелившите в следващия брой на PC Club!





Организатор на играта PC Club.
За участие без SMS изпращайте писма на редакционната поща. Цена на един SMS 0,25 лв. без ДДС.



В северните провинции е студено, но нашите герои скоро ще се сгреят за чужда сметка.



Мелета срещу десетки противници изобщо не са изключение. В случая остават само още 67 римлянина за ступване.

Asterix & Obelix XXL

Едно екстра-екстра-голямо ступване на римляни

■ Atari ■ http://www.atari.com/ ■ P 700, 64 MB RAM, 32 Mb 3D Video, 920 MB HDD ■ аркаден екшън ■ 1 CD

Напоследък май стана модерно в края на заглавията да се слага едно XXL за разкош. Явно в случая с Asterix & Obelix XXL се очаква това съкращение да убеди потребителя, че играта е "голяма работа" и си заслужава да ѝ се обърне внимание. Или пък че има екстра-екста-забавни битки срещу екстра-екстра-много римляни и изобщо – купон и забава от най-голям калибър. Е, какво пък, в играта, в която участва внушителният дебеланко Обеликс, дори едно XXXXL несъмнено би било съвсем на място...

В много ситуации се налага двамата герои да си сътрудничат – сега Астерикс е на платформа, дърпана с въже от Обеликс.



Боян Спасов
boian@rpgbg.net

Едва ли има нужда да представям главните герои – всички познават бързоногия гал Астерикс, неговия приятел и спътник Обеликс, както и третия главен герой в играта – кученцето Догматикс. Забавните и симпатични гали от комиксите и анимационните филми на Рене Госини и Алберт Юдерзо си остават последният бастион срещу експанзията на римската империя, трънчето в петата на Цезар и едно екстра-екстра-голямо главоболие за неговите легионери в най-буквалния възможен смисъл на тези думи. В тяхното селце животът си тече все така монотонно и приятно – лов на глигани, ступване на римляни, пируване с глигани, отново ступване на римляни, местене на долмени, ступване на селския бард и още една партида римляни и все така...

Цезар е стъкмил нов лукав план

Докато Астерикс и Обеликс са на лов, специални агенти на римската империя с подлост и коварство успяват да задигнат един пълен казан с магическа отвара за сила и да отвлекат друида Гетафикс. Получили по този начин огромно стратегическо предимство, легионерите най-сетне успяват да победят галските селяни, които са им създавали проблеми толкова време. Цезар доволно потрива ръце и без да губи време изпраща пленените врагове на заточение в най-отдалечените провинции на своята империя. Той обаче си е направил сметката без кръчмаря... Защото съвсем скоро Астерикс и Обеликс ще се завърнат с няколко глигана на рамо, а след като намерят опожареното и празно село, тутакси ще станат много, много ядосани... А когато те са ядосани, наоколо хвърчат римски каски на поразия!

Виждал съм поне две други игри за Астерикс, но тази е първата, която така добре предава духа на анимационното филмче и заслужава висока оценка. Вярно, тя носи всички характерни белези на едно лековато конзолно jump'n'run заглавие, "портнато" за PC, барабар с характерните недостатъци, но при все това е много забавна и приятна.

Римлянчета, римлянчета, дайте ми още римлянчета!

Сред първите неща, които правят впечатление в играта, са битките, или може би по-правилно би било да кажа "масовките". Рядко ще се случва да се биете срещу по-малко от 5-6 противници едновременно, а сражения без почивка срещу десетки и дори стотици врагове изобщо не са нещо необичайно. Самотните



Вълшебната отвара превръща Астерикс в супергерой за кратко време.



Този римски дезертьор е най-ценният ви съюзник.

римляни са достатъчно интелигентни да бягат панически от Астерикс и Обеликс, но когато се съберат в тълпа, събират смелост и започват да прииждат на талази. Легионерите могат да бъдат ступани по много различни начини, кой от кой по-забавни – например възможно е да хванете един нещастен зашеметен войник и да го развъртите за краката, използвайки го по този начин като оръжие срещу неговите другари или пък просто да се засилите и да изблъскате бедните противници, имали нещастието да застанат на пътя ви. Понякога в редиците на враговете изпъква масивната фигура на някой храбър центурион, който изисква малко повече бой от обикновените войници. Друг път ще се сблъсквате с десетки войници строени в най-различни геометрични фигури по каноните на римското военно изкуство, защитени от всички страни с щитове и стърчащи копия. Всичко това обаче няма да ги предпази от вашия гняв, а ако сам Астерикс не може да се справи, на помощ идва приятелчето му Обеликс. Всъщност в играта можете да управлявате и двамата герои, като техните уникални таланти са полезни в различните ситуации. Например Астерикс е по-ловък и бърз, но отстъпва по сила на Обеликс, освен ако не се е подкрепил предварително с магическата отвара. Тежките метални прегради и обкованите сандъци не са проблем за едрия му спътник, който обаче не може да се провира през тесните отвори, нито да използва повечето предмети. В много ситуации се налага

двамата да работят заедно и да си сътрудничат,

донякъде в стила на старата класика The Lost Vikings, макар и за съжаление в повечето случаи да не можете свободно да сменяте контрола върху активния герой (това става само автоматично в конкретни моменти или по ваше желание на специално обозначени места). Безобидното наглед кученце Догматикс също се оказва полезен съюзник – в битка можете да го насъскате по близките противници и макар че то няма да ги отстрани, можете да сте сигурни, че поне ще ги обезоръжи.



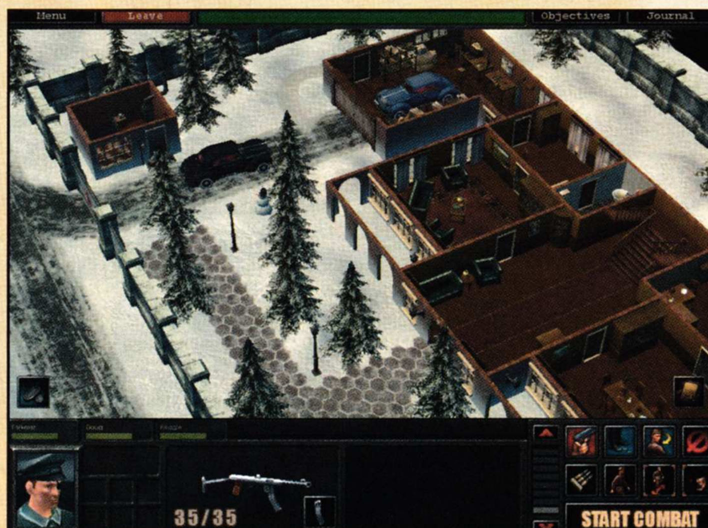
Своеобразна "валута" са римските каски, които събирате както от победените противници, така и разбитите сандъци и разпръснати съкровища из нивата. На няколко места има "магазини", където срещу достатъчен брой каски можете да си закупите повече жизненост или специални "комбо-удари", много от които се изпълняват от двамата главни герои заедно. Всяко комбо се изпълнява по различен начин, описан в документацията към играта, която присъства и като файл на диска (това го казвам в случай, че котката ви изяде хартиената версия – няма да повярвате колко често стават такива работи).

По време на пътешествията си из далечните римски провинции нашите герои ще посетят освен Галия още Нормандия, Гърция, Швейцария (Helvetia), Египет и за финал – самия Рим. В по-късните нива естествено ще срещнете нови противници и нови предизвикателства. Трудността като цяло не е твърде висока, но играта в никакъв случай не е елементарна, нито пък предназначена само за деца. Подозирам, че управлението може да затрудни мнозина, защото се използват около десетина различни клавиша. Естествено, всичко е много по-лесно, ако разполагате с подходящ геймпад.

Както графиката, така и музиката и звуковите ефекти нямат шанс да впечатлят разглезените PC-потребители, но пък геймплеят със сигурност ще спечели сърцето на всички фенове на храбрите гали. Asterix & Obelix XXL е една забавна и неангажираща игра, която достойно се нарежда сред най-добрите конзолни "портове" в този жанр, традиционно непопулярен за PC. Препоръчвам я от сърце на всички, които си падат по такива заглавия. И не забравяйте – в никакъв случай НЕ ДАВАЙТЕ НА ОБЕЛИКС ДА ПИЕ ОТ ОТВАРАТА!



Производителите обичат да ни устройват срещи на гарите.



Трябва да проникнете в тази къща, без гардовете да вдигнат тревога.

Silent Storm SENTINELS

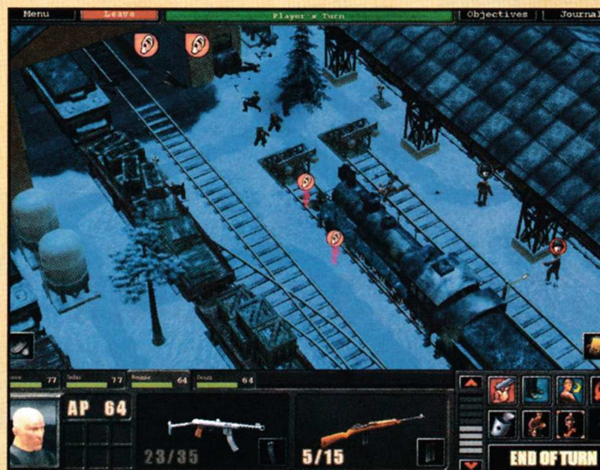
И стана чудо

■ Nival Interactive/Jowood ■ www.silentstorm-online.com ■ P 800, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ походов екшън ■ 1 CD, Silent Storm

Може да е рядко, но от време на време се случват и чудеса на този свят. Поне така се случи с Sentinels – експанжъна за играта Silent Storm, създадена от руснаците от Nival Interactive.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Когато започнах да пиша тази статия, погледнах какво точно съм сътворил преди една година, когато писах за оригиналната игра и открих, че завършвам с думите "...едва ли някога повече играта Silent Storm на Nival Interactive ще се появи инсталирана на твърдия ми диск." Е, признавам си, че съм сбъркал. И с удоволствие го признавам, защото обичам превъзходно направените игри и обичам да пиша статии за тях. А този експанжън попада точно в тази категория! Единственият, но за сметка на това фатален недостатък на оригинала, беше някакъв дефект в енджина на играта и резултатът бе постигането на впечатляващото бързодействие от цели 2,5 кадъра в секунда! Появиха се цели форуми, на които се обсъждаше кои графични опции как да се настроят и какво да се изключи, за да се изстиска поне някой и друг кадър в повече... Защото като замисъл играта Silent Storm бе великолепна, а и графиката бе буквално фантастична!



Руските мафиоти си въобразяват, че могат да устроят засада. Втори път няма да направят такава фатална грешка.


Героят ми беше значително по-представителен, когато си носеше фуражката.

Моят песимизъм се дължеше найвече на факта, че руснаците се правеха на ударени и тъпо и упорито обясняваха по форумите за "известно забавяне на бързодействието при някои конфигурации". И логично бях безкрайно изненадан, когато те обявиха, че специално за Sentinels са "пипнали" енджина и са преборили проблема с бързодействието! И се оказа истина! Сега играта на среден компютър върви с напълно достатъчните 40 кадъра в секунда при изключени топ опции. Може да ви се струва малко, но си припомнете пак какво казах в началото –

Графиката на Silent Storm е великолепна!

Всички детайли, независимо дали са от околната среда, къщите, хората, или превозните средства, са изпипани свръхпрецизно. Освен това – производителите доста са си поиграли при изобразяването на светлините и сенките. Всъщност това е и основната причина за доста високите системни изисквания – защото всички светлини играят в реално

CODECS

Този текст е предназначен главно за ползващите Win XP, но може да се окаже полезен и при по-старите версии на Windows. За да ви върви играта с нормално бързодействие, по всяка вероятност ще трябва да си инсталирате Microsoft ADPCM Audio Codec и IMA ADPCM Audio Codec. Ще ви е необходим инсталационният диск, а самата процедура се стартира от Control Panel -> Add Hardware.

време и заедно с тях играят и сенките на предмети и хора... която опция все пак се наложи да си я изключа в името на по-доброто бързодействие :(. И за да приключим с графиката – непременно трябва да обърнем внимание и на промените в климатичните условия по време на мисиите. Може да завали дъжд или сняг, да се смрачи или само да се заоблачи и обратно – да грейне ярко слънце. И при това за разлика от много други игри тук климатичните условия оказват сериозно влияние върху геймплея! Лошата видимост подпомага персонажите с добри stealth умения (не мислете, че това винаги са вашите герои), а тъмнината силно затруднява точната стрелба... Но пък някои от героите могат да разполагат със специални умения (abilities или perks, както сме свикнали да ги наричаме), даващи им огромно преимущество в тъмното – и отново без да забравяте, че същото важи и за противниците!

Сериозно достойнство на Silent Storm: Sentinels е и добре изпипаният сюжет!

В оригинала действието се развиваше по време на Втората световна война и на пръв поглед всичко се въртеше около противоборството на специалните служби на воюващите страни... докато не се оказа, че в мътните военни години тайнствена организация преследва собствени цели и разполага със собствени методи за постигането им.

Сега театърът на действието е отново същият, но времето е няколко години след края на войната. По стечение на обстоятелствата бившите противници от специалните служби този път застават от една и съща страна на барикадата, а техният противник е отново същата тайнствена терористична организация, наречена Thor's Hammer. И целта на терористите е новото супероръжие, изобретено в края на войната – атомната бомба! Но сюжетът съвсем не е праволинеен и елементарен! Ще бъдете изненадани от съвсем неочаквани обрати в действието, а и самите мисии са невероятно разнообразни. Ще претършувате стара ракетна площадка на нацистите, ще се промъквате в къщата на корумпиран съветски високопоставен чиновник, без да позволите на някой от многобройните гардове да успее да вдигне тревога... ще ликвидирате предател по време на тайна среща насред гората... дори ще се наложи и да потушите бунт в съветски затворнически лагер... Дори спокойно може да се твърди, че всеки епизод от основната сюжетна линия е неповторим и няма друг подобен на него!

Обърнахте ли внимание на думите "всеки епизод от основната сюжетна линия"? Защото освен тези мисии, на всяка карта ще откриете и random encounters. Тези случайни срещи са безкрайно полезни за тренировка на героите ви и за натрупване на пари, но за съжаление са само десетина на брой повтарящи се карти и това е единственият недоста...



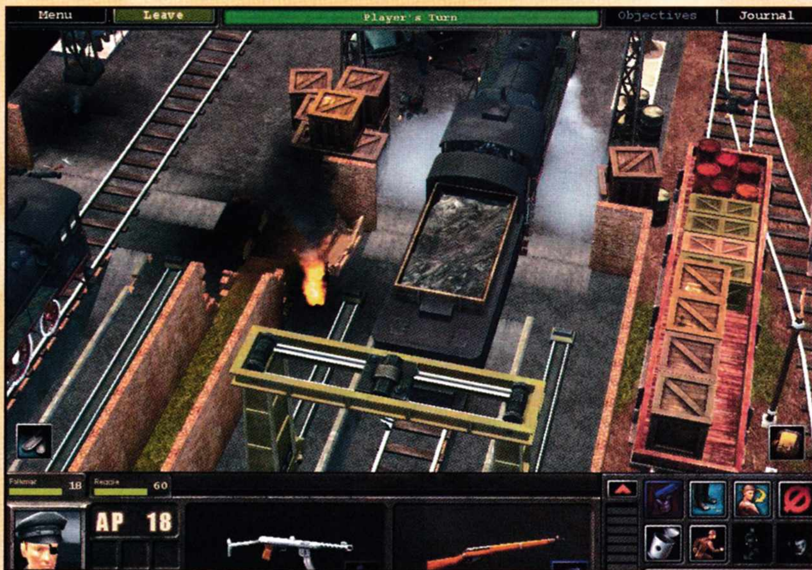
Този патрул още не го знае, но след малко сред тях ще се взриви граната.

СТОП! ПАРИ ЛИ? Какви са сега тези пари?

Ами... Най-обикновени... Зеленички... И в голямо количество! Ето че току-що се сблъскахме със следващата голяма новост в играта и без да искам я издадох по-рано, отколкото бях предвидил :). Защото в предната игра нашите персонажи бяха на армейска служба и всичко се осигуряваше напълно безплатно. Искате оръжие и патрони? Бегом в оръжейната... Трябва ви още един снайперист? Щрак с пръсти и специален самолет мигновено докарва най-печения тип от Източния фронт... Но сега вече героите са уморени и демобилизирани. И за да функционира новата организация на Пазителите (Sentinels), трябват пари – и то в огромни количества! Бързате да си отремонтирате оръжието или ви е нужен нов автомат? Плащай! Патрони? Плащай! Спешно се нуждаете от доктор да извади заседналия в ръката ви куршум? Няма ли money, няма и доктор! Искате да потренирате някои от уменията си в безопасност и спокойствие във базата? Хайде пак се бъркай отново за пачката... Необходими са ви услугите на някой добър снайперист от Съветската армия или искате да подкупите граничари? Sorry, но рубли не приемаме! Дори ще ви трябват и пари за обезщетение, ако уцелите по погрешка някой от мирните граждани, ако искате да се уреди мирно и тихо проблемът.

Начините да се сдобиете с така необходимите ви финикийски знаци са два. Първият са наградите за изпълнението на "официалните" мисии, но тези средства ще са ви крайно недостатъчни. Затова пък има едно друго много хубаво средство, наречено "плячка"! Точно така – всичко, което успеете да докопате по време на мисиите, може да се продаде и да се обърне в новички долари! За да ви се облекчи плячкосването, след края на всяка задача се появява специален "loot" екран, откъдето прибирате на спокойствие всичко, което се побере в раниците ви. При това екранът се появява винаги – дори и когато мисията ви е била неуспешна или когато са останали неизтребени врагове; обаче ще може да приберете само предмети, които поне веднъж да били видени от някой от персонажите ви по време на самия сценарий. За да поясня, ще дам пример – снайперистът ви убива противников автоматчик в далечината. Със сигурност при падането си врагът е изпуснал оръжието си, а по всяка вероятност





На стената имаше табела: "Не палете огън! Взривоопасно", но явно има и неграмотни.

За да се справя с такива като вас, даже нямам нужда от автомата! Ще ви разкажа играта с голи юмруци!





▲ Виждате ли червените варели върху вагона? Двамата досадници до тях нямат шанс да оцелеят, ако успеете да ги взривите.

▼ Мирно и тихо следвоенно градче... но тишината няма да е задълго.



и някой запасен пълнител и може би дори и граната или някой друг полезен предмет. Но ако поне един от вашите персонажи не ги види лежащи на земята, то няма да успеете и да ги вземете след приключването на мисията.

В играта има и много сериозни RPG елементи.

Всеки от героите ви има три основни и три производни характеристики – сила, сръчност (dexterity), интелигентност и vitality points (health), action points и evasion points. Добавете към това и десет skills, както и над 25 специални abilities (perks). Освен това на разположение да имаме шест класа специалисти – "soldier", "grenadier", "scout", снайперист, инженер/сапьор и медик. Те започват с различни основни характеристики и различни skills, но разликата не е само в това. Всеки клас повишава с различна скорост уменията си и освен това имат и различни достъпни perks. Например персонажите владеят в някаква степен skill лечителство, но за използването на най-ефикасните предмети е необходим и съответен специализиран медицински perk.

Вероятно не е проблем да превъртите Sentinels, като изпълнявате само мисиите от сюжетната линия – но ще ви бъде доста трудно да се справите с парите. И решението на проблема се нарича "random encounters". Това са случайни срещи с противници, от които натрупвате experience, покачвате нива и плячкосвате предмети и оръжие! За съжаление, както вече казах, тези случайни срещи са само на десетина карти и могат да станат досадни. Към играта обаче има map editor, но не ми остана време да го разуча и да разбера дали може да се използва и за добавянето на допълнителни случайни срещи. Ако това е така, то сигурно скоро ще можем да си изтеглим многобройни направени от феновете карти и да си разнообразим сериозно играта.

В Sentinels има и още две новости, които дават сериозно отражение върху геймплея. Едната е въвеждането на 4 различни иконки за показване на състоянието на забелязаните врагове. Първата иконка показва, че съответният противник е в тотално неведение за вашето присъствие в близост до него. Такъв противник може да бъде повален и само с един удар, ако разполагате с подходящо оръжие. При втората иконка врагът знае за вас, но не вижда точното ви местоположение. Което означава, че сте в момента безопасност, но не се надявайте много на това, тъй като подобен противник не стои на едно място, а активно ви търси. Третата иконка е стандартната – виждат ви и не очаквайте нищо добро за здравето :). А четвъртата иконка означава, че врагът е паникьосан – уменията му са сериозно понижени и има голям шанс да не ви улучи или дори просто да избяга.

Другата новост е въвеждането на показателя "durability" за абсолютно всяко оръжие. Всяко използване на кое и да е пушкало намалява този показател и съответно увеличава шанса за засечка или дори сериозна повреда по време на бой. Оръжията по време на мисия могат да се поправят от персонажи със съответните умения и инструменти, но подобна поправка сериозно занижава стойността durability. Другата възможност за поправка е срещу сравнително неголямо заплащане в базата при оръжейника. Тогава максималната durability пак се понижава, но доста по-бавно.

И понеже малко по-горе вече стана въпрос и за "трудно" – в Sentinels производителите са предвидили и възможността да си настроите "custom" степен на трудност. Което пък ни позволява от любопитство да видим стандартните настройки... и се оказва, че така наречената "normal" трудност всъщност е "very easy", тъй като противниците разполагат само с 40% от вашите vitality и action points, следващата е "easy" (70%) и едва при уж невъзможната трудност врагът има равни шансове с вас :).

Експанжънът Silent Storm: Sentinels е една огромна положителна изненада за мен и горещо го препоръчвам на всеки любител на подобни игри. Ако сте харесали Jagged Alliance вероятно ще харесате и тази игра! Малко неудобство е нуждата да се снабдите и с дисковете на първата игра, но ви уверявам, че си заслужава!

▼ Близки срещи от неприятния вид.

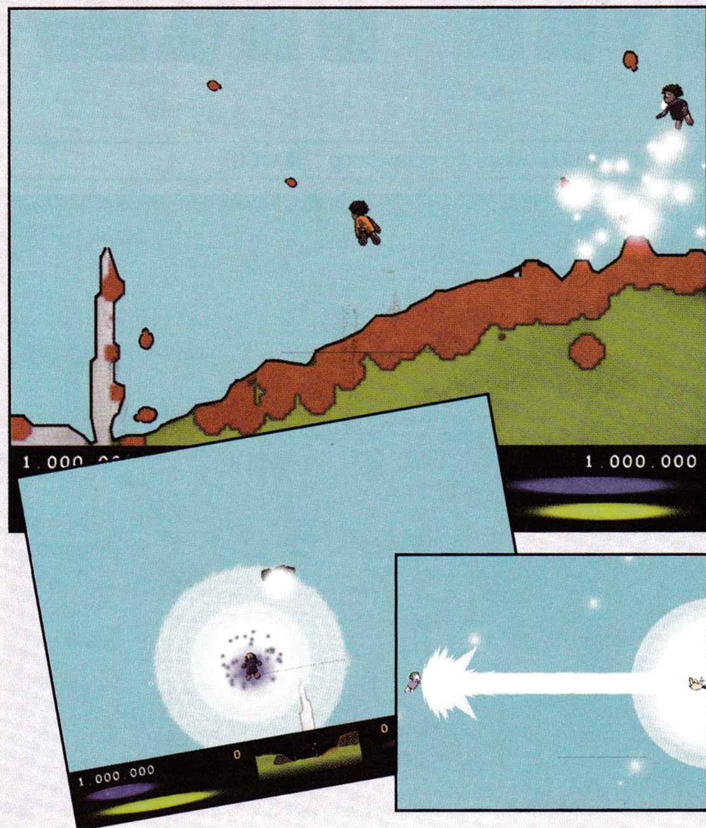



Така изглеждат страховитите Panzerklein брони.

▼ Плискащата по стените и пода кръв на убития враг е приятна гледка.



LemmingBall Z



DragonBall Z е култова японска екшън анимация – могъщи персонажи с разноцветни прически и големи очи, владеещи невероятни бойни изкуства и способни да изравнят средно голям град с едно намигване. Лемингите от своя страна са безобидни създания без понятие за инстинкт за оцеляване. Поне докато не гледат епизод от DragonBall Z и решат да приложат наученото в задния двор. Тогава нещата загрубяват...

Апостол Апостолов
raynerape@gmail.com

Поредицата логически игри Lemmings е отдавна потънала в забрава, но все още се намират хиляди фенове по цял свят, които с умиление си спомнят за миналото и отказват да приемат, че на тези зверчета им е изпята песента на компютърния екран. Сред тях трябва да е и авторът на LemmingBall Z, защото друга причина да постави горките леминги в битказджийска игра с титанични "манга" мащаби просто няма. За разлика от оригиналните "Леминги", в тази игра няма да се налага да раздавате команди и животоспасяващ инвентар. Наместо това ще поемете контрола над подивял леминг, способен да лети във въздуха, да стреля с енергийни заряди достатъчни да срине цял небостъргач, да се обвива в ослепителна светлина и в крайна сметка да боядиса с противника целия екран в алено червено.

Хаос!

Само така мога да определя изживяването по време на игра. Бойното поле наподобява на играта Worms и е идеално за невероятните щети, които му предстои да претърпи. Визуалните ефекти на атаките са бомбастични, навсякъде около вас има размазана кръв, гъст дим и летящи отломки, а с всеки чудовищен изстрел времето се забавя и забързва във вече демодирания bullet time. Ако изберете да играете срещу компютъра, просто ще бъдете размазани – той не си поплюва и ще ви държи постоянно под обстрел. За това спомага и объркващото управление, което изисква време, за да свикнете. Истинското удоволствие обаче е от играта в мрежа – може да играете в LAN или Internet, при това без особени изисквания за трафик. Налични са шест персонажа, от които може да избирате, всеки със собствена специална атака. Авторът е предвидил и място за допълнителни персонажи, които ще бъдат добавяни в бъдеще.

5 Days A Stranger

"Разбиваш прозореца, изпразваш сейфа и се измъкваш с плячката" – планът на крадеца Трилби е пределно прост. С изключените на един дребен детайл – имението, което е набелязал за ограбване, е под властта на загадъчен интелект, който е заключил зад вратите си няколко странници, имали неблагоразумието да проникнат в сградата. Какво предстои? Look in Hole. Pick up Twig. Use Twig in Hole...

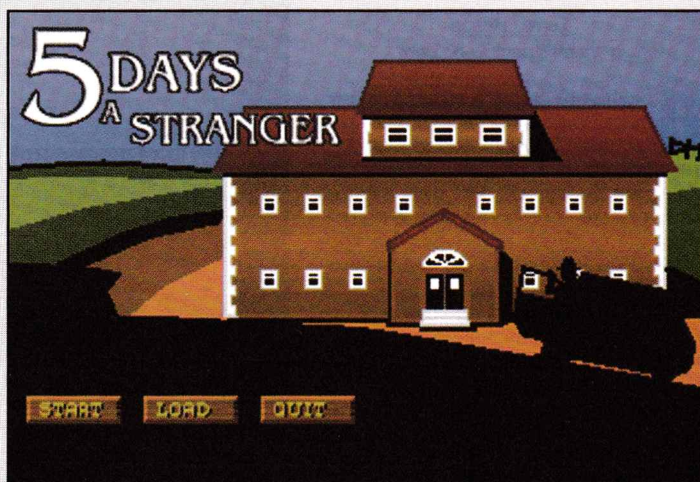
Апостол Апостолов
raynerape@gmail.com

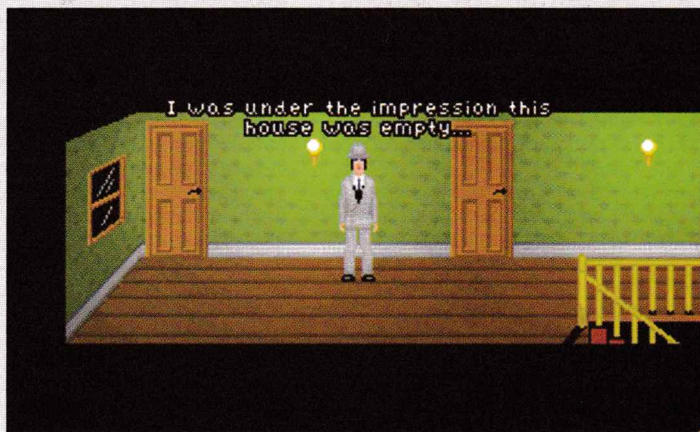
Едва ли е необходимо след това кратко въведение да описвам жанра на играта – феновете на приключенските игри вече са се досетили, че става дума за представител на класическите куестове от 90-те години, на които Sierra On-Line и LucasArts изградиха своята слава. За разлика от модерните приключенски игри, които се ограничават в това да покажат няколко безжизнени декора и логически загадки, 5 Days A Stranger предлага изглед от трето лице, управляване на персонаж, множество други персонажи, с които може да разговаряте, комбиниране на предмети и всичко друго, което някога бе част от жанра, а днес фирми като Adventure Company си позволяват да наричат нововъведение.

5 Days A Strange е базирана на безплатният куест енджин AGS Engine, който емулира графичния енджин от ранните игри на Sierra. Поради това трябва да приемете, че графиката няма да напомня на нищо, което сте виждали през последните няколко години –

едри пиксели и оскъдни цветове,

но ако преглътнете класическите недостатъци на безплатните игри, ще се насладите на великолепна атмосфера, приятен сюжет и много логични задачки и препятствия по пътя към успеха. Играта е сравнително дълга, не е твърде лесна и иска доста четене и внимаване в детайлите. На пръв поглед може да ви напомни на поредното изследване на къща в стил Maniac Mansion, но ви очакват немалко изненади.

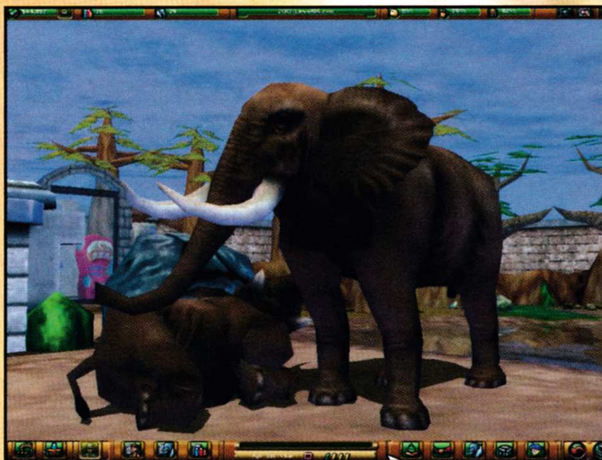




ZOO EMPIRE

Весело, забавно и ваканционно

■ Enlight Software ■ www.zoo-empire.com ■ P 800, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ икономически симулатор ■ 1 CD



▲ Мама Слон и бейби Слон. Тати Слон е в командировка в съседната зоологическа градина.



▲ Хората да разгледат животните и животните да разгледат хората.

За какво съществуват компютърните игри? За да се забавляваме! И новото заглавие на Enlight Software е идеално подходящо точно за тази цел – да създава весело и ваканционно настроение!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Признавам си, че в началото бях доста скептично настроен – поредният "tycoon", какво има толкова да му пиша... Започнаха вече да ми омръзват... Но дори първите картинки, видяни по време на самата инсталация, промениха настроението ми и започнах да предчувствам, че ще има купон.

Каква е причината за това ли? Ами лесно е за обяснение – графиката на Zoo Empire не блести с милиарди полигони и някакви свръхсъвременни чудеса на технологиите, но е изпъстрена с ярки, приятни за околото цветове и прилича на весел анимационнен филм! Ще го кажа и с други думи – ако харесвате на екраните ви да има нещо, подобно на най-добрите филми стил Disney, то тази игра ще ви грабне вниманието още от първия момент. Но ако държите най-вече на броя на полигоните, то по-добре се захванете с Doom 3 или Far Cry.

И най-приятната графика няма да задържи за дълго вниманието, ако се окаже че е създадена, за да прикрива скучен и досаден геймплей. Zoo Empire си има обаче всичко, необходимо за един добър "tycoon", плюс няколко добре измислени допълнителни елемента.

Да започнем от самото начало – вие сте собственик на зоологическа градина, нали? Истинска, жива личност? Тогава трябва по нещо да се отличавате от останалите хора, така ли е? И съвсем логично е да имате някакви умения, свързани именно с отглеждането на животни! Защото ако уменията ви бяха в правенето на пици, щеше да бъде по-логично да отворите пицария.



▲ Всеки носорог да си знае гьола.

Така че в качеството с на уважаван и почитан собственик на зоологическа градина разполагате с четири специални умения, които при това имат различни степени на владеене – от 1 до 5, и с наредването на вашата кариера съвсем логично се развиват.

Няма да изброявам подробно всичко, което ще можете да строите и създавате в играта – все пак предполагам, че всеки фен на подобни симулации е наясно с основните принципи – строите жилища и заграждения за животните, пътеки, украси и различни павилиони за посетителите. Съобразявате се с предпочитанията на различните животни към типове терен и растителност и, разбира се, наемате необходимия персонал. И като във всеки уважаващ себе си "tycoon" ще трябва да се занимавате и с research, за да "отключвате" нови сгради и нови животни.

В играта има обаче и няколко допълнителни забавни детайла – като например възможността да правите фотографии и дори да заснемате всичко на видео! Какво толкова има да заснемате ли? Ами например представленията на вашите животни! Защото разполагате и с възможността да обучавате вашите животни да изпълняват най-разнообразни трикове и да ги демонстрират в специална сграда – animal theater! Или пък можете да устройвате специални образователни шоупрограми за посетителите... Разбира се, за всичко това ще ви е необходим специализиран персонал и доста reasearch, докато "изобретите" нужните сгради.

Като започнете да играете сценариите, първите няколко от които изпълняват ролята на tutorial, ще откриете и други забавни дреболии. Въобще цялата Zoo Empire е много приятна и забавна и е добра игра, ако искате да си починете след безкрайното отстрелване на разни зомбита и други най-разнообразни гадости!



Guilty Gear XX Reloaded

Най-после свястна биткаджийска игра

■ Sammy / ARC System Works ■ http://www.media-kite.co.jp/support/ ■ P 700Mhz, 128MB RAM, 32MB Video ■ Екшън ■ 1 CD

Каквото и да си говорим, има определен вид игри, които чисто и просто не излизат за PC. Става дума за т. нар. "fighting" игри, или по нашенски – "тупалки". Вероятно всеки геймър е играл на Mortal Kombat поне веднъж през живота си, но това далеч не е единственото заглавие от този тип, да не говорим, че даже не се доближава до ветераните в бранша.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

През последните 10 години все по-нарастваща популярност придобиха 3D тупалките, като Tekken, Soul Calibur и Virtua Fighter. Шансът обаче някое заглавие от тези поредици да излезе за PC е абсолютно нулев. Хубаво е поне, че понякога някое от по-неизвестните 2D заглавия все пак напомня на геймърите, че такъв жанр все още има.

Преди няколко години се появи Guilty Gear X, която беше продължение на Guilty Gear. Играта всъщност се превърна в доста голям хит (не говоря за нашата китна родина) и макар да не успя да спечели популярността на Street Fighter и King Of Fighters сериите, все пак внесе иновации в този жанр, нови и доста оригинални герои и всичко това беше представено чрез много добра рисувана графика и плавна анимация.



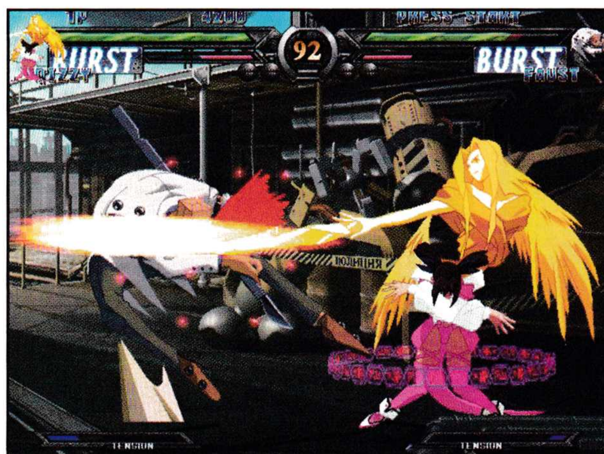


ГРАФИКА	3
ЗВУК	3
ГЕЙМПЛЕЙ	4

Продължението на това заглавие беше Guilty Gear XX, което не се появи за PC, но за щастие неговото разширение излезе съвсем наскоро и всъщност именно то е предмет на тази статия.

Правилата са прости. Двама играчи се изправят един срещу друг на дадена арена и се бият, докато животът на един от тях не свърши. Това продължава определен брой рундове (най-често се играе 2 от 3). Няма отборни битки или пък т. нар. "таг" режим както в някои други игри, но тъй като липсва поддръжка на игра в мрежа, това не е голяма загуба. Е, има вариант двама души да играят на един компютър, споделяйки клавиатурата (или пък използвайки джойстик), но не е особено удобно. Което е лошо, защото именно в това е чарът на тези игри – да се изправиш срещу друг жив противник.

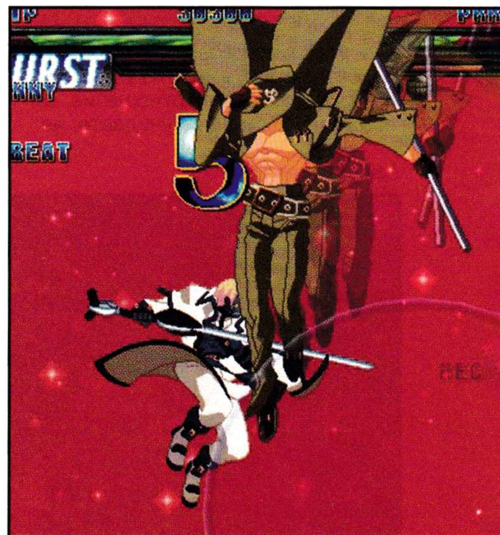




Бойната система не е толкова сложна, колкото в Street Fighter 3: Third Strike или пък Capcom vs SNK 2, но като цяло е добре премислена и развита, без излишни неща. Освен стандартните удари с ръка, крак, или с оръжие (каквото повечето играчи имат), има т. нар. dust атаки, които вдигат противника ви във въздуха, където можете да му нанесете дълга серия от удари (позната като juggle), или пък overdrive атаки, които отнемат голямо количество живот, ако успеете да ги използвате в правилния момент. Освен това има хвърляния, подсечки и запазената марка на серията – instant kill атаки. Те са много трудни за изпълнение, защото противникът ви може лесно да се изплъзне от тях, но ако не успее – умира моментално. Има няколко вида защита, контраатаки, които удрят противника ви, ако той се опита да ви удари и няколко други неща, които обаче се използват предимно от по-опитни играчи. Отделно от това всеки герой има свои специфични атаки, както и уникален боен стил.

Иначе бройката на избираемите в началото бойци е 21, като има още няколко скрити. Цифрата е стандартна за такава игра, а и самите герои са доста различни един от друг. Има малко момиченце, което носи огромна котва (May), човек, който се бие с нещо като голяма билярдна щека (Venom), пират и разбивач на женски сърца (Johnny), въобще всякакви типажи, за които можете да се сетите. Всички те са нарисувани и анимирани отлично, като същото важи и за арените в играта. Единственият проблем е, че разделителната способност е фиксирана на 640x480, което ми попречи да дам по-висока оценка на графиката. Озвучаването е добро, всеки боец има своя мелодия, различна от тези на останалите.

Като цяло Guilty Gear XX Reloaded е много добра 2D файтинг игра и то не само, защото за PC други такива почти няма. Просто е оригинална, красива и с достатъчно добра бойна система. Според мен си заслужава всеки фен на такъв тип заглавия да й хвърли един поглед и съм почти сигурен, че ще я хареса. Проблемът е, че част от играта и инсталиращата програма са на японски, но това са дребни неприятности.



Höllenjob XXL

"Адска работа" от създателите на Sven

■ Phenomedia ■ http://www.hoellenjob.com ■ P 300, 64 MB RAM, 81 MB HDD ■ аркада ■ 1 CD

"Адска работа" – така се превежда заглавието на Hollenjob, новата аркадна игра на немците от Phenomedia, известни най-вече със серията, посветена на сексуалните подвизи на палавия черен овен Свен. Тук вместо да "оправяте" овце без почивка, ще трябва да се посветите на далеч по-възвишена кауза – духовното спасение на човешките души... Или пък ще работите за вечното им проклятие – зависи единствено от това на коя страна на барикадата ще бъдете!

Боян Спасов
boian@rpgbg.net



В ролята на божествен ангел или не по-малко симпатичен дявол ще имате възможността да събирате щъкащите из всяко ниво хорски души и да ги пращате по "скоростните канали" директно в рая или пъкъла. Управлението е реализирано съвсем семпло – използват се четири клавиша за движение и пети, с които можете да "вземете" скитаща душа, да я запокитите напред или да направите някакво друго действие. "Пътищата" към рая представляват божествени трамплини, фонтани със светена вода и вездесъщи пясъчни часовници, докато в ада се отива през огнени дупки, щракащи злокобни миди и гигантски чукове, размазващи бедните грешници. Получавате точки за всяка душа, пратена на "правилното" място и съответно губите точки, ако случайно сбъркате. Не на всички нива е лесно да действате достатъчно бързо и точно, така че често хвърлената душа ще пропуска асансьора към рая (или дупката към пъкъла) и съответно

ще се търкаля известно време из нивото,

подбирайки себеподобни по пътя си. Естествено, никой не е длъжен да толерира такова отношение, затова не трябва да се учудвате, че третираните по този груб и безцеремонен начин души известно време ще са "вбесени" и ще се опитват да хванат и да стъпат героя ви. В крайна сметка нищо страшно не може да ви се случи – най-много да се потъркаляте безпомощно или сам да хлътнете в някой от "порталите", в който случай ще загубите малко точки, след което ще бъдете възкресен. В тази игра няма досадни овчарски кучета или ревниви овчари, единствената опасност е да действате твърде бавно и така допуснете да изтече времето, определено за завършване на нивото -

Армагедон не чака никого!

В общи линии това е същността на семплия геймплей, макар че има още няколко любопитни елемента като телепорти или "свещени звезди", които автоматически възнасят душите, които докоснат, на правилното място за техния вечен сън, а също така могат да повреждат портали.

Както графиката, така и звукът не са нещо особено, а и като че ли липсва характерният хумор, който помним от Sven. И все пак Hollenjob има едно явно достойнство и то се крие в

игровия режим за двама души на един компютър.

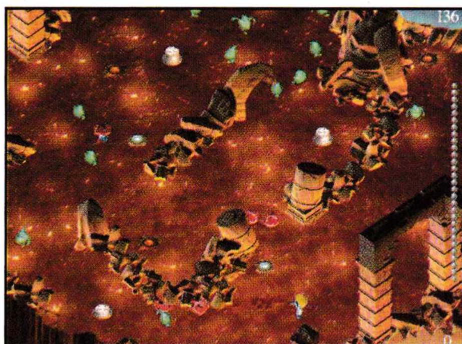
В ролята на ангел и дявол всеки от играчите се опитва да надхитри конкуренцията и да реализира повече души в своя актив, за да не го гледа накриво върховното началство. Всякакви номера и трикове са позволени – можете да избутвате противника, да го замеряте с невинни души, които после да изливат гнева си върху него, да повреждате порталите му със свещените звезди или просто да действате бързо и акуратно, надявайки се, че ще се справите по-добре от него.

Играта се разпространява в няколко версии – безплатната XS, която включва дванадесет нива в един графичен стил, платената XL, включваща 24 нива в два стила, и "свръхголямата" XXL, която включва 50 нива, три стила и различни допълнителни материали (като цяло не особено интересни) – артуърк, скрийнсейвъри и т. н. Геймплеят е прост, но адитивен и сигурно играта ще си спечели почитатели, макар и да съм сигурен, че няма да стане толкова популярна, колкото предшественика си Sven, защото не може да му съперничи нито с графика, нито с оригиналност, нито със забавен солов режим на игра. Естествено, тя по никакъв начин не е конкурентна на "сериозните" заглавия на пазара, но може да ви забавлява няколко часа.

Да се научим как да събираме души за преизподнята в няколко лесни урока.



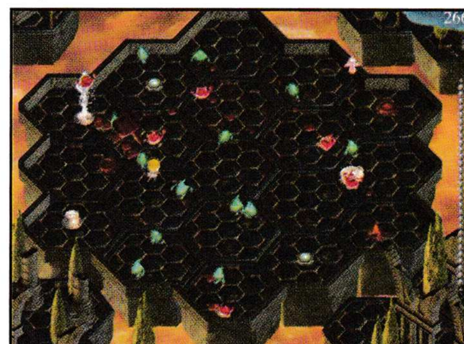
Адът...



...чистилището...



...и раят.





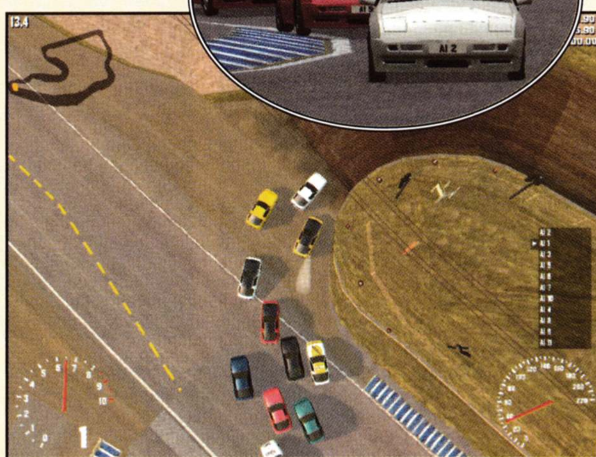


Живот на скорост

■ lfs.racesimcentral.com ■ Racing/Simulation
■ P3 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video

Остри завои, мощни автомобили и напрегната надпревара. Това са нещата, от които има нужда всеки геймър с бензин в кръвта. Да изпитваш потребност от бързина и екстремни усещания, вече не е достатъчно. Време е да ги изживееш...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg



Като че ли бъдещето на компютърните игри започва да става по-светло. Поводът за оптимизъм се нарича Live For Speed – традиционна като жанр, но необичайна като реализация. Един от първите, но съвсем естествени въпроси, беше свързан с компанията, позволила си да премери сили в силно конкурентната среда на компютърните ралита. Оказа се, че вместо някой утвърден производител и мастит издател, зад LFS стоят трима души, които са се заели самостоятелно с разработката и разпространението на техния продукт. Първоначалният замисъл е играта да се разпространява само чрез Интернет, но очевидно във връзка с големия интерес на места вече се предлагат дистрибуции на диск. Замисълът на издателите е Live For Speed да се предлага на отделни части. На този етап е готова и пусната за разпространение е само S1-версията, като в процес на разработка е S2, която се очаква да се появи към края на годината.

Играта няма абсолютно никакъв сюжет и по всичко си личи, че е правена от хора, които имат ясна представа какво иска съвременният геймър от едно виртуално рали. Наистина тук липсват бляскавите модели, които може да видим в игра от типа на NFS, но пък има твърде много неподправен рейсинг. При всяко положение немалка част от включените коли силно наподобяват някои реално съществуващи модели както като външен вид, така и като технически показатели. Сред тях има най-различни возила, започващи от съвсем базови модели, преминаващи през автомобили с подчертан спортен дух и достигащи до причудливи творения, приличащи на бъгита. Не са забравени също виртуалните автомонтьори. За тях са предвидени множество настройки, като за всяка от пистите е добре да се изберат най-подходящите.

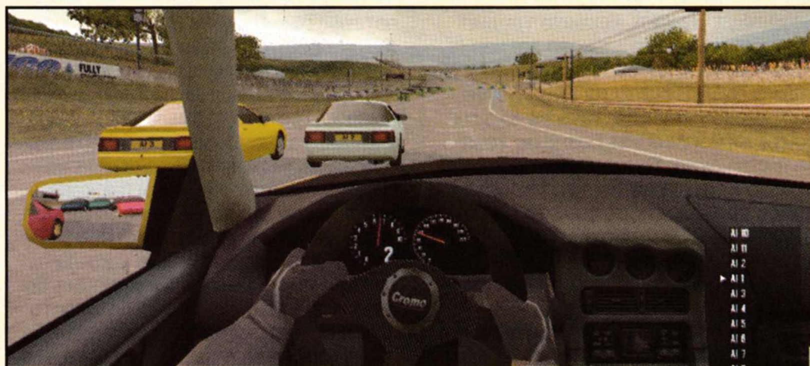


Общият брой на пистите е сравнително ограничен, но като за първи етап от развитието на играта е напълно достатъчен. Освен стандартните стартове в едната и другата посока, трасетата имат по-екстремен рали вариант, предлагащ съвсем различно изживяване. То се състои в странната комбинация от каране по пресечени терени и асфалтови трасета, която изисква бърза смяна в стила на шофиране.

Спорно е доколко Live For Speed може да бъде наречена симулация. Все още не разбирам, защо авторите са решили да поставят своята игра в този жанр, при условие че в нея съжителстват както откровено симулативни, така и чисто рейсинг елементи. Наистина тук е направено много по отношение на поведението на моделите по трасето и си личи желанието да бъде постигната някаква близост с реалността, но е спорно доколко са успели. При всяко положение, за да почувствате дори малка част от замисъла на авторите, ще се наложи да се оборудвате с приличен FF-волан. Управлението с клавиатура е повече от трагично и изисква твърде чувствителни и тренирани пръсти. Нужно е да бъде отделено достатъчно време за тренировки, тъй като иначе постигането на поносим контрол върху колата си остава невъзможна мисия.

Live For Speed съчетава атрактивния геймплей с доброто графично и звуково оформление. И ако играта срещу виртуалните противници едва ли може да впечатли с нещо, то по отношение на състезанията в мултиплейър режим играта определено има какво да предложи. Макар да е изключение, LFS показва, че дори в един изключително конкурентен жанр с малко средства може да се постигне много.





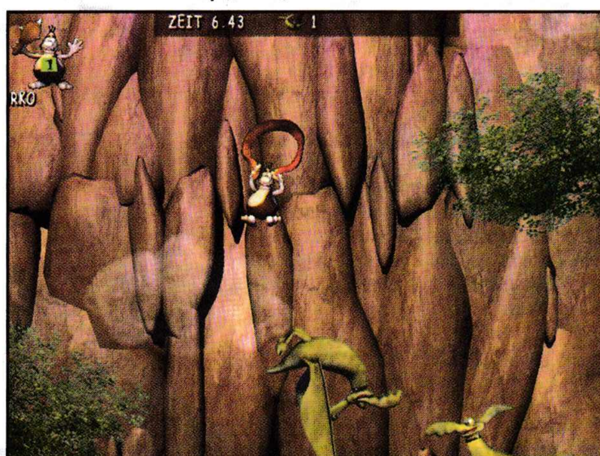
Stoneage Foolympics

По-бързо, по-високо, по-далеч, по-праисторическо...

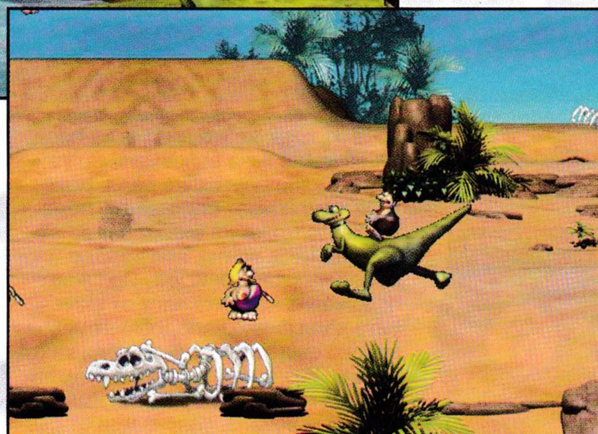
■ Asylum Games ■ www.urlympiade.de ■ P 500, 64MB RAM, 16 MB Video ■ Arcade ■ 1 CD



Перфектно изпълнение, което е на път да счупи рекорда.



Висш пилотаж към поредната цел.



За съжаление, тук препятствията не бива да се стъпкват.

Събитията от последната олимпиада в Атина бяха убедително доказателство, че от Кубертеновите принципи не е останало почти нищо. Тоталната комерсиализация, корупцията и постоянните скандали опорочиха иначе дълбоко хуманната идея. Ако ви е писнало от безумно скучните и абсурдни спортове и ви е омръзнало от състезания, в които обикновено победител е по-добрият в употребата на допинг, хвърлете един поглед върху играта на Asylum Games. Ако не друго, тя поне е забавна.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Stoneage Foolympics не е оригиналното наименование на играта. По произход тя е немска и, за съжаление, преводът на английски добавя смисъл, какъвто трудно ще откриете в истинското заглавие. Производителят определено има опит в създаването на праисторически приключения, така че ако героите ви изглеждат познати, това не е случайно. Пещерният човек Зак отново е на първа линия, този път ще се пробва в поставянето на рекорди в най-смешните олимпийски игри, които някога сте виждали.

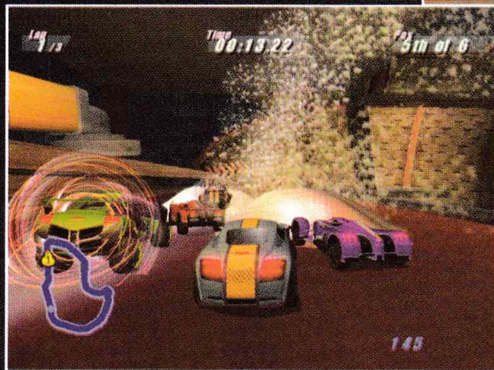
Ако трябва да се посочи най-силната страна на Stoneage Foolympics, то тя няма как да бъде друга, освен забавлението и оригиналните хрумвания на авторите. Тук ви очакват четирима праисторически състезатели, които са готови на всичко в името на рекорда. Шестте дисциплини нямат аналог в съвременните спортове. Първата засяга вечната тема за отношенията между половете. Цел в тази странна надпревара е кой ще успее да изстреля по-далеч своята половинка, след като я цапардоса здраво с тояга. Втората надпревара е свързана с летене. Върху гърба на причудливо създание ще се наложи да "слаломирате" във въздуха и да избягвате сблъсъците с насрещно летящите гадини. Третото състезание е също индивидуално. В него състезателят трябва възможно най-дълго да избягва падащите каменни блокове. То продължава, докато не бъде премазан от някой гранитен отломък. Поредната дисциплина е изцяло в духа на предишните. Тя напомня бягане с препятствия, само че вместо препятствия по пистата има жени, а праисторическият атлет не бяга, а е възседнал поредното глупаво изглеждащо животно. Тук освен времето е важно представителките на нежния пол да не бъдат прегазени и стъпкани. Следващото състезание показва, че още в каменната ера е имало екстремисти. Това са скокове от високи скали, като вместо парашут се използва меча кожа. Последната дисциплина силно наподобява ски скоковете, само че ски няма, а приземяването се извършва във вонящо блато. И тук водещ е принципът колкото по-далеч, толкова по-добре.

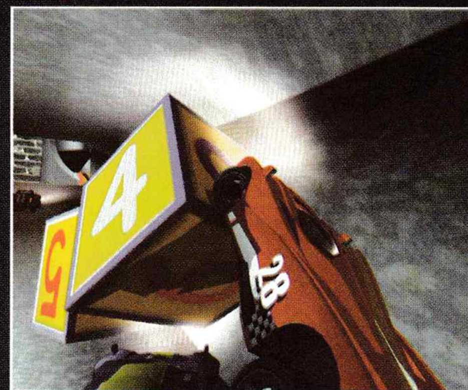
Ключовата дума в Stoneage Foolympics е пародия. Тук няма как да бъде открито нещо сериозно, трудно или неразбираемо. Всичко е създадено с единствената цел – забавлението. По пътя към пародията с всичко олимпийско и покрай свежите идеи авторите са пропуснали няколко важни момента. Сред тях няма как да не направи впечатление липсата на кой знае какви усилия в графичното оформление. Наистина жанрът не предполага някакви невероятни постижения, но ми се струва, че малко повече желание в тази насока не би било излишно. Един от най-сериозните минуси на играта е скромното количество състезания и нейната прекалена опростеност. В рамките на десетина минути дори абсолютните новаци ще станат шампиони в праисторическата олимпиада, което неизбежно води до бързо омръзване. Stoneage Foolympics е непретенциозна като оформление и геймплей. Тя е типичен летен хит, създаден с добро чувство за хумор, и в нея няма да намерите абсолютно нищо освен възможността да се посмеете, макар за кратко.



Room Zoom Race for Impact

Където светът, който познаваме, изглежда огромен.





■ Jaleco Entertainment ■ www.jaleco.com/roomzoom
■ P 700MHz, 256 MB RAM, 64MB Video ■ Racing ■ 1 CD

Замисляли ли сте се някога колко странен би изглеждал светът в който живеем, ако го погледнем през очите на създание десет пъти по-малко от нас. Ако сте позабравили приключенията на Гъливер, хората от Jaleco Entertainment ще ви ги припомнят само че с бясната надпревара между миниатюрни автомобили, които трябва някак да се справят с огромните трудности, които ние дори не забелязваме...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Странно нещо е оценяването на игри и понякога на пръв поглед прилични изпълнения. Room Zoom – Race for Impact е типичен пример за това как технологията по никакъв начин не може да замести фантазията и добрите хрумвания. Ако до този момент никога не бяха излизали заглавия от типа на Re-Volt, с абсолютна сигурност играта на Jaleco щеше да бъде хит. За съжаление, Room Zoom освен добре измисленото си име не предлага нищо, което вече да не сме виждали, а и реализацията не може да бъде определена като някакъв връх в рейсингигрите. Има какво още да се желае както по отношение на графиката и звука, така и спрямо геймплея.

Преди всичко сериозни критики заслужава цялата концепция. На всички е ясно, че геймърската индустрия през последните години се тресе от безпощадната комерсиална треска и вместо да генерира идеи, тя е ангажирана най-вече в производството на клонинги. Обаче в случая с Room Zoom авторите са прекалили. В създадената от тях игра не успях да открия нито един момент, който да ми даде възможност да се хвана за него и да потърся нещо позитивно. Струва ми се, че не е нужна кой знае колко фантазия, за да се вкарат някои елементи, способни да направят играта по-интересна и забавна. Вместо това Jaleco ни предлагат един продукт, който е стопроцентово копие на вече споменатата Re-Volt.

Room Zoom – Race for Impact е типичен рейсър, изпъстрен с обилно количество екшън елементи. В играта са включени общо 16 различни автомобилчета, като в началото някои от по-интересните модели са "заключени". Те стават достъпни с развитието на играта. Според производителя всяка една от количките би трябвало да има свой специфичен стил на поведение по трасето, който е следствие от разликите в някои техни характеристики като лекотата на управление, теглото, ускорението и максималната скорост. В интерес на истината разлики има, но те не са от решаващо значение за изхода от надпреварите. Основните трудности идват от различните препятствия по пътя като петна от кетчуп, вентилатори, създаващи насрещен вятър, вибриращи електроуреди и т. н.






Въпреки трите нива на трудност компютърните противници не се достойна конкуренция. За да се постигне победа, единственото изискване е да се познава добре трасето и да не се допускат глупави грешки, които биха могли да доведат до загуба на време. В битките по пистите ще може да се възползвате от различните Power-ups. За разлика от други подобни игри, тук те са в изобилие, което предполага много повече екшън, отколкото каране. Въпросните Power-ups са общо пет: светкавица, огнехвъргачка, замразител, нитро и щит.

Допълнителен проблем се крие в дизайна и маркировката на пистите, благодарение на което не е изключено да сбъркате посоката. За щастие са предвидени множество алтернативни маршрути, така че изход от неприятните положения почти винаги има. Учудващ е твърде малкият брой на пистите, който прави играта в своите Single Player варианти твърде кратка. Похвално е, че са вкарани мултиплейър игри, въпреки че те не впечатляват с нищо особено.

Moorhuhn WANTED

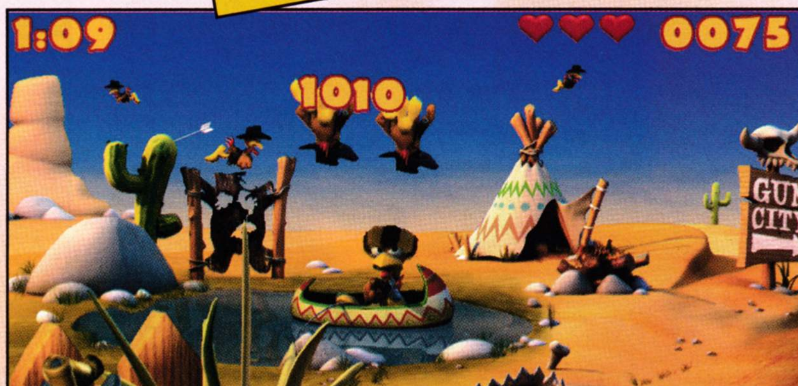
Кокошки в Дивия запад

■ Phaenomedia ■ www.morhhuhn-wanted.de
■ P3 500, 128RAM, 16MB Video ■ Arcade ■ 1 CD

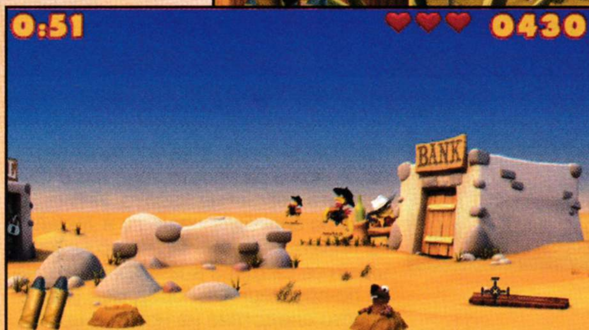
Бащите на култовия овен Sven Bomwollen този месец се отчитат с цели две нови заглавия. Освен Hollenjob имаме удоволствието да ви представим и новите приключения на Moorhuhn-ите, които този път са се преселили в Дивия запад.

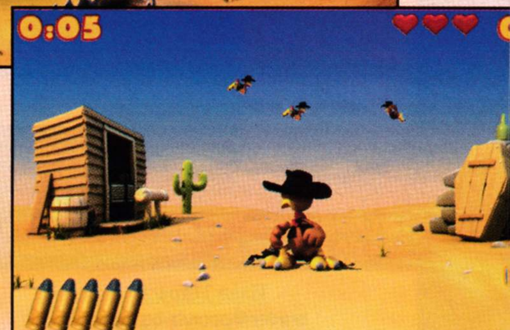
Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

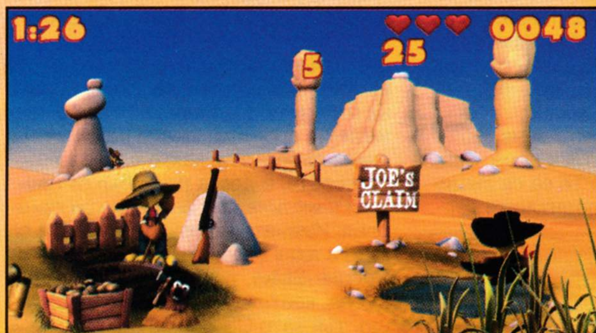


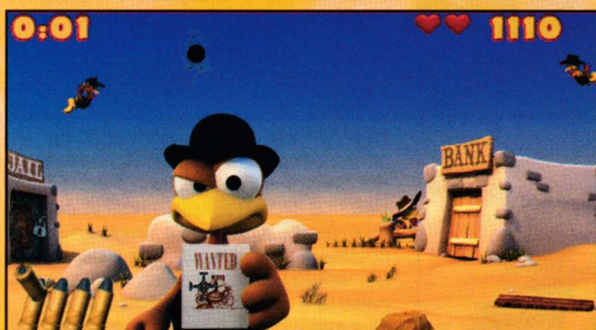


И така пилетата на Phaenomedia вече са в ролята на шерифи, бандити и всички останали персонажи, които човек може да си измисли от произволен уестърн. Действието на поредния Moorhuhn е преместено век и половина назад, когато белите все още са имали проблеми с индианците и са се опитвали да заселят необятните американски прерии. Всичко това можете да съпреживеете чрез познатия ни от досегашните игри от поредицата геймплей. Ако сте сред малцината, които никога през живота си не са се докосвали до Moorhuhn, накратко ще опиша какво ви чака. Във всяко ниво вие гледате от първо лице вашите противници (можете обаче да се движите само наляво и надясно), които прехвърчат непрекъснато през екрана. На разположение имате пистолет, с който можете да гърмите по пернатите, за което пък получавате точки. От време на време трябва и да презареждате оръжието, защото мунициите му не са съвсем безкрайни.









Самите кокошки също не са беззащитни и отвръщат на огъня

Ако ви уцелят твърде много пъти или пък вашият мерник не е достатъчно прецизен и пропуснете определено количество кокошки, виждате надпис "Game Over". В общи линии това е всичко. Семпло колкото си иска, но въпреки това зарибяващо. За разлика от недоносчета като The Punisher, кокошките на Phaenomedia определено имат своя неповторим чар и успехът им в последните години го доказва убедително. От поредицата до момента са се появили поне 10 заглавия, които до едно станаха хитове. Същото може без никакви особени задръжки да се прогнозира и за Moorhuhn Wanted, която освен всичко друго внася приятно разнообразие с екстравагантното решение кокошките да се преселят назад във времето.

По отношение на самата игра промените са сравнително малко. Във всяко ниво трябва освен да избиете всичко живо за точки, да изпълните и по

две-три специални условия,

за да продължите напред. След като минете дадено ниво, пък ви чака дуел срещу особено добър опонент. И така до края на света.

Всичко това е реализирано по традиционния за поредицата начин. Графични чудеса не чакайте, но пък и това, което се появява на монитора, в никакъв случай не е грозно. Повечето противници са симпатично нарисувани и създават настроение за игра. Звукът също не е нищо особено, но върши работа. В края на краищата тук не става въпрос за многомилионен суперпроект, а за забавна аркадна игра, така че изискванията също не са от най-високите.

Като цяло, ако си падате по неангажиращи пуцалки Moorhuhn Wanted ще ви допадне със сигурност и с нея ще си уплътните не един и два часа. В такъв случай можете спокойно да си вдигнете с една единица оценката за геймплей. Ако искате нещо по-претенциозно пък, бягайте далеч от тази игра, защото тя със сигурност няма да може да ви предложи нищо адекватно на вашите желания.

Counter-Strike Първи впечатления

Counter-Strike Source Beta

http://www.counter-strike.net/



▲ Новата de_office.



▲ Поставяне на бомба.

Ето че първата тестова версия на Counter-Strike Source излезе. Въпреки че съвсем наскоро писахме кратко превю на играта, все пак впечатленията от първа ръка са доста по-важни, а и не можем да си позволим да пропуснем именно това заглавие.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Разбира се, основният въпрос е един: дали новият CS оправдава очакванията? Според мен отговорът е малко неясен. Преди всичко зависи от това какви са очакванията. Ако искате абсолютно същата игра като преди, без никакви сериозни новости, но осъвременена и доста по-красива – значи всичко е наред. Но ако очаквате нещо ново и оригинално, някакви добавки към геймплея – ще бъдете разочаровани.

Явно е, че Valve са били ръководени от принципа "ако нещо не е счупено, не го поправяй". От друга страна, може би принципът им всъщност е бил "мързи ни, та чак ни боли, а и феновете така или иначе ще я играят". Поне това е моята гледна точка по въпроса.

Засега са излезли три обособени бета версии. На практика разлика между тях няма, поне по отношение на геймплея, става дума главно за поправки в кода на играта и отстраняване на бъгове. Първоначално единствената налична карта беше класическия de_dust, по-късно излязоха и de_aztec и de_office. Интересното е, че в предишните версии office беше CS карта, т. е. със спасяване на заложници, а тук е DE карта със залагане на бомба. Вероятно AI-то на заложниците още не е готово, или пък системата за управлението им. А може би просто това ще е финалната версия на нивото. Иначе като цяло сериозни разлики в дизайна на нивата няма, макар че по някакъв начин се създава впечатлението, че са по-просторни. Според мен това е просто следствие на новия енджин, физически размерите като че ли са същите. А иначе Dust например е доста поукрасен – добавени са взривени коли, из нивото са разпръснати варели, кашони, счупени бутилки и др. Някои от сандъците са сменени с други обекти, но са разположени по същия начин, т. е. не променят геймплея. При останалите карти положението като цяло е същото – претърпели са само разкрасяване.

Така или иначе, както вече уточних, новости на практика няма. Това важи и за оръжията. Те са си същите, каквито бяха в предишните версии. Естествено, изглеждат няколко пъти по-добре, но някои неточности в характеристиките и боравенето с тях, които присъстваха от години в играта, все още не са оправени – например при P228-цата и M4-ката. Иначе, доколкото мога да преценя, точността и разсейката им са си същите. Движенията при стрелба и презареждане при някои са същите, като в старата игра, т. е. взети са директно от там, при други изглежда да са правени наново. Нови алтернативни функции няма – всичко е като преди. Една от разликите е, че някои оръжия зуумват постепенно, а не изведнъж, както преди. И това е всичко. Всъщност нови са мерниците на големите снайпери, но това е козметична промяна. Иначе ефектът на димните гранати, както и на флешбенговете, е доста по-добър от преди и наистина има значение за геймплея. Имената на оръжията обаче са като в retail версията на стария Counter-Strike, т. е. неоригиналните имена, което всъщност не е учудващо, тъй като CS Source ще представлява чисто комерсиален продукт.

▼ Новият облик на de_dust.



Иначе оръжията пак оставят дупки по стените, като има входни и изходни такива на обектите, през които куршумите успяват да минат. Отчитат се различните материали, както и дебелината им, като това се прави относително реалистично и допринася за забавния геймплей. Нови са резките, които ножът оставя по стените и обектите, въобще по отношение на т. нар. decals е поработено, макар че можеше да се очаква и повече – например дупките винаги са едни и същи като размер, което в



Един от графичните бъгове.



De_aztec изглежда по-добре.

някои игри отдавна е променено към по-добро.

Разлики в менютата, контролите и радиокомандите няма – всичко е по старому. Подредбата на менютата си е старата, като оръжията в менюто за закупуването им са като във версия 1.6, а не като в по-старите. Нищо ново, всъщност.

Движенията на играчите са доста по-плавни и реалистични. Самите модели са с повече полигони, разбира се, но като цяло дизайнът им е същият и няма нови.

Графиката, както казах неведнократно, е много подобрена. Все пак Source енджина, разработен за Half-Life 2, е един от най-добрите към днешна дата, въпреки че в CS Source не използва пълните си възможности, поне засега. Например сенките не представляват никакъв интерес, динамично осветление изглежда засега няма. Въпреки всичко, което се говореше предварително, ако във финалната версия нещата изглеждат така, Doom 3 и Far Cry ще си останат без конкуренция по отношение на графиката.

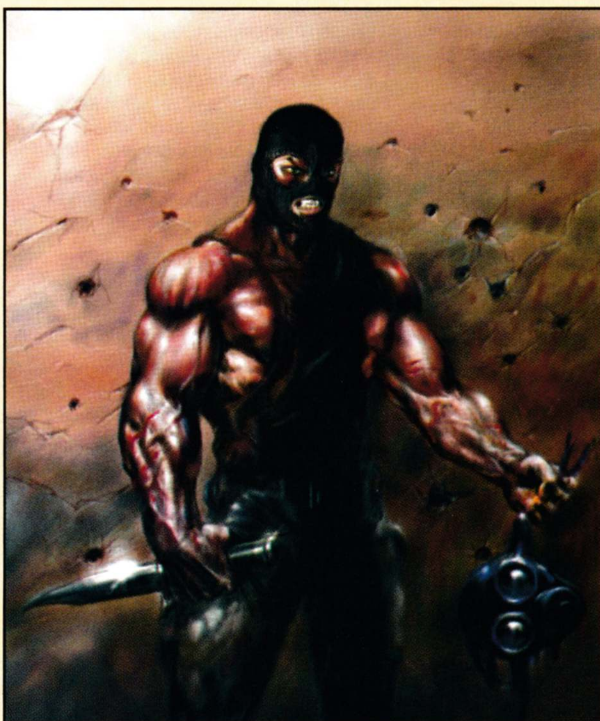


Иначе физиката е горе-долу на ниво. Можете да бутате и събаряте варелите из нивата, включително и с изстрели, повечето предмети се търкалят по наклон доста реалистично (отново, не на нивото, което видяхме във Far Cry). Интересното е, че можете с изстрели да местите и доста други предмети, дори и хвърлени на земята оръжия. Представете си само – оставяте на земята някое хубаво оръжие и когато някой противник се затича да го вземе – го уцелвате и го изхвърляте на няколко метра встрани. Интересно е като идея.

Текстурите, особено тези на нивата, не са особено детайлни (всъщност това е доста меко казано). От по-голямо разстояние изглеждат добре, но отблизо... положението е трагично. При оръжията нещата са по-добри, но там така или иначе, дори и в старата игра, се използват текстури с по-висока резолюция. Учудващо е, че играта все пак е доста тежка, но за това – после.

Особеностите в геймплея вече споменах. Но с тях не се изчерпва всичко. Играта се разпространява само през Steam и за да се играе, изисква постоянна връзка към интернет. Засега не поддържа и ботове, което е много лошо, а и все още има хора в България, които разполагат само с dial-up връзка, така че за тях остава вариантът "компютърен клуб". Все пак има вероятност във финалната версия този малък проблем да е отстранен, но аз лично имам съмнения по въпроса.

Не липсват и бъгове, предимно в графично отношение. Има гафове с прозрачността при някои обекти, водата в de_aztec изглежда ужасно. На някои конфигурации се появяват странни линии на определени места в нивата, при други пък изчезват дупките от куршуми по стените, когато се гледат под определен ъгъл.

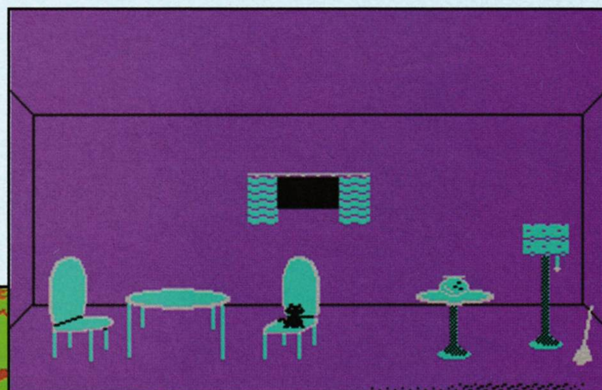


А самата игра е доста тежка. На теория върви и на 256MB RAM, но зарежда толкова бавно, че според мен не си заслужава особено. Същото важи и за видеокартата – на GF4MX върви, но на ниски детайли и резолюция. Т. е. отмина вече времето, когато CS беше наистина масова игра и можеше да се играе дори и на машини от нисък клас.

С други думи – новият CS идва, но впечатленията от него са смесени. От една страна, на закоравелите фенове играта ще се хареса, но на голяма част от тях би се харесало абсолютно всичко, което носи това име. Което ме навежда на определени мисли относно стадното чувство и нежеланието на геймърското общество да насочи вниманието си в някоя по-нова и оригинална посока. Но както и да е. Почти няма начин някой нов фен да реши просто ей-така да хвърли поглед върху тази игра, освен може би, за да получи впечатление от Source енджина. Друг е въпросът, че при сегашната фен-маса надали са необходими нови членове, достатъчно е играта да се продаде дори на половината от тях, за да се реализират доста сериозни печалби.

Ами това е. Бъдещето на може би най-играния отборен шутър в момента и вероятно един от най-известните до момента. Въпреки леко съмнителните (според мен) качества на играта, тя е достатъчно проста и непретенциозна, което ѝ позволява да стане наистина масова. И все пак... това е само бета версия, така че – стискайте палци някой във Valve да се усети и да оправи тези проблеми навреме. А дали CS Source ще измести класическия CS – ще видим скоро. Да не забравяме и факта, че това, което досега беше безплатно, вече не е. И макар че в България на никого не му пука за това, все пак положението по света е малко по-различно.

Alley Cat

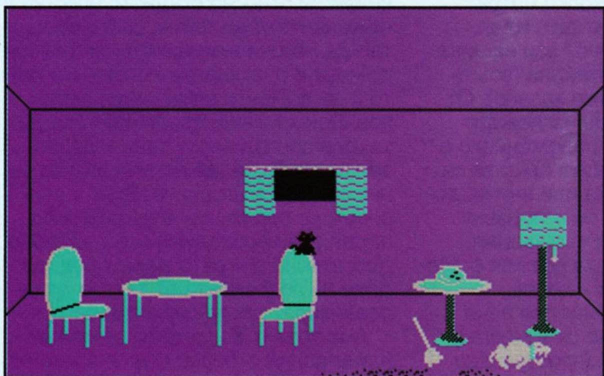


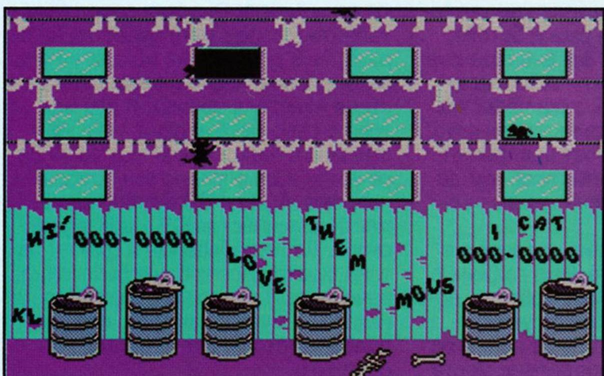


Има една категория игри, към които изпитвам особена почит. Те те карат да се почувстваш като нещо друго, дават ти възможност да влезеш в кожата на странно същество и да усетиш света по нов начин. В конкретния случай поемате ролята на черна улична котка. Вашата мисия е проста: да си намерите ядене, а след това да се погрижите за сексуалния си живот.

Веселин Жилов
sizyfus@abv.bg

Започвате играта в задния двор на една жилищна кооперация. Скачате по кофите за боклук, оградата, по прането на хората. Крайната цел е да се вмъкнете в нечий апартамент. Това не е толкова лесно, защото в контейнерите с боклук има други котки, които ви пречат да се катерите. А по прането тичат ей-такива плъхове. Вярно, можете да ги изядете, но и те могат да ви съборят, докато се катерите по последния етаж. Добре че котката по гръб не пада, пък и би трябвало да има девет живота. Най-неприятната опасност е кучето, което периодично сканира периметъра. Котето тича по-бързо от злобното псе, но не може дълго да поддържа това темпо и може да се спаси само ако се качи някъде.





Обитателите на сградата от време на време отварят прозорците си, но не за да си проветрят жилището, а за да си изхвърлят боклука. Този боклук обаче пада в разрез с всички закони на физиката. Старите обувки, консервени кутии и тежки телефони (модел 1948) закривяват траекторията си право към вас и сблъсъкът е повече от болезнен. Всъщност гадните съседи от блока са готови да ви замерят с какво ли не, за да се отърват от вас. Но в краткия момент, в който прозорецът е отворен, можете да нахлуете в някоя стая.

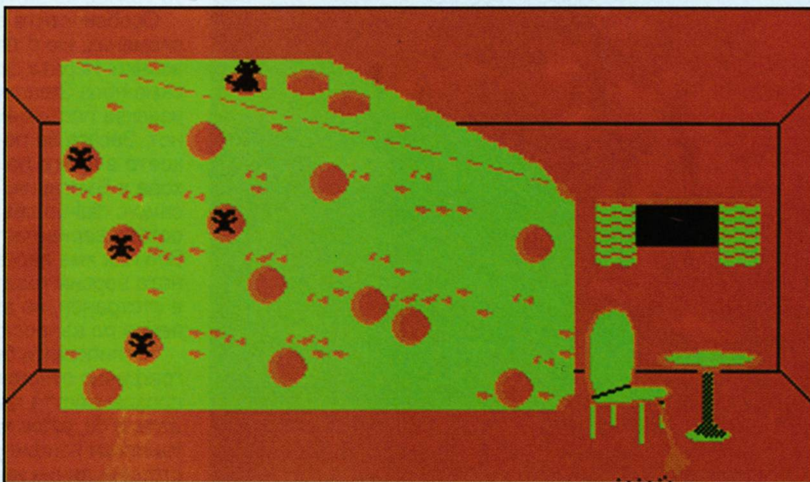
Всяка стая е обитавана от жива метла, която щом ви "види", ви разхвърля и размята из цялото помещение. За да не ви безпокои, трябва да ѝ създадете работа, т. е. да оставите мръсни котешки стъпки по пода, които да чисти. В много от стаите понякога се мяркат кучета, така че скачането по столове, маси, катеренето по лампи и висенето по завеси е животоспасяващ навик.

Изпитанията в стаите са различни. Примерно, в една от стаите има аквариум с рибки. Ако скочите в него, можете да си похапнете риба, но трябва да се пазите от електрическите змиорки, а и от удавяне (аквариумът е огромен!). В друга стая трябва да се промъквате покрай спящи кучета и да изкльопате всичката храна в паничките им, като внимавате кога се събуждат. Изпитанията са малко, но всяко е уникално.

След като похапнете, вече можете да влезете в специална стая от блока, в която си намирате маце. Писаната живее в особен свят, изграден от сърчица. Върху тези етажи от сърчица трябва да стъпвате и да се катерите, за да стигнете до обекта на желанието си. Но наоколо има малки ангелчета, чиито стрели разкъсват здравите сърца или пък обратното – лекуват разбитите. С други думи, несигурната почва става сигурна и обратно. Освен това на всеки "сърдечен" етаж патрулират други котки, които ви пречат да стигнете до гаджето, но можете да ги подкупвате с "подаръци" и по този начин да се отървете от тях.

Ако се справите, може дори да се сдобиете с поколение (визуализирано чрез малки котенца, играещи хорце). След това... отново се връщате пред блока и всичко започва отначало, само че още по-трудно от преди. По-страшно куче, съседи с по-точен мерник... А също и по-малко пране по простирите и по-малко боклукчийски кофи, които да ви помагат в катеренето.

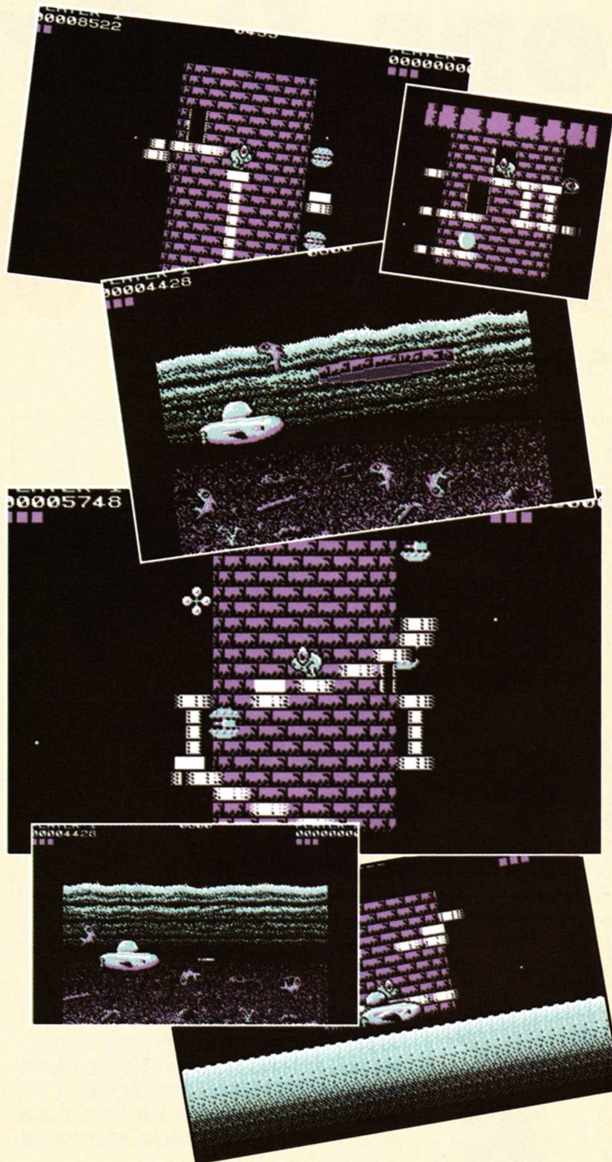
Играта излиза през 1984-та – годината на Оруел. Авторът на Alley Cat вече не е между живите. Той е създал и други оригинални игри, но в последните години от живота си се е посветил на религията. Не се шегувам, говоря съвсем сериозно. Боже, колко мъка има по тоя свят, боже...



Toppler TOWER

В този брой реших да ви представя две игри за CGA. CGA – така се зове един доста стар модел компютърни монитори. Колко цвята поддържат и каква велика графика изкарват, можете да видите и от картинките. Навремето всеки, който имаше CGA, гледаше останалите с една особена гордост. Но да караме по същество.

Веселин Жилов
sizyfus@abv.bg



Tower е игра, която въпреки факта, че е двумерна, се заиграва с третото измерение. Как става този номер ли? Ами вземете един лист хартия, и го огънете така, че краищата му да се допрат и да образуват цилиндър. Ето го и светът на Tower – двумерна плоскост, огъната в триизмерно пространство.

Действието се развива върху външните стени на една цилиндрична кула. Кулата се състои от рисувани тухлички, обаче те са така анимирани, че "камерата" сякаш обикаля около сградата и създава илюзия за обем.

Съществото, което управлявате, се катери по кулата – по стълбища и асансьори, и обикаля по виещи се около стените ѝ пътечки. Целта е да преодолеете капаните и враговете, и да стигнете до върха. След като покорите сградата, я сривате със земята и се качвате на подводницата си, с която ще стигнете до следващата кула. По пътя можете да отстреляте разни рибки за повече точки.

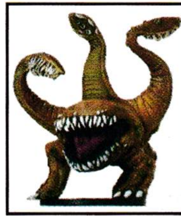
Някои от вас сигурно се чудят кой е героят и за какво се бори. Може би той сваля кулите, защото се бунтува срещу някакъв тиранин? Или е авантюрист, който се катери по опасни сгради заради любовта към екстремните спортове? А може би е техник, а кулите са дефектно съоръжение, което трябва да бъде обезвредено на всяка цена? В книжката към играта тези въпроси сигурно получават отговор. За нас обаче всичко това ще си остане загадка.

В този ред на мисли, в играта има доста загадки. В Tower ще срещнете препятствия, които можете да рушите, подове, които се сриват под тежестта ви, и хлъзгави настилки. Играта изисква от вас рефлекси, но най-вече ви е нужно логическо мислене.

Пространството в кулата има малко по-особени закономерности. Например тръгвайки в две противоположни посоки, можете да стигнете до едно и също място. Често се питате: бил ли съм на онзи перваз, или тепърва ми предстои да стъпя там? В някои случаи трябва предварително да разчиствате препятствия, с които ще се сблъскате много по-натътък в нивото. Или пък ще успеете да затворите натясно някой враг, блокирайки пътя му. Впрочем, враговете и капаните не ви убиват директно, те просто ви събарят по-надолу. Интересното тук е, че понякога трябва да се оставите да бъдете съборени на по-долен етаж, за да се качите оттам на по-горен.

Разбира се, нужни са ви и здрави нерви. Съществото все пак умира, ако падне във водата или пък ако времето свърши. В много случаи за съществуването на капаните разбирате, след като вече се "запознаете" с тях. За капак, ако се мотаете, се появява нещо летящо, което аз наричам "кръстачка", и се опитва да ви събори, сякаш си нямате достатъчно други проблеми. Но това е положението – през 1988-ма игрите бяха замесени от по-друго тесто...



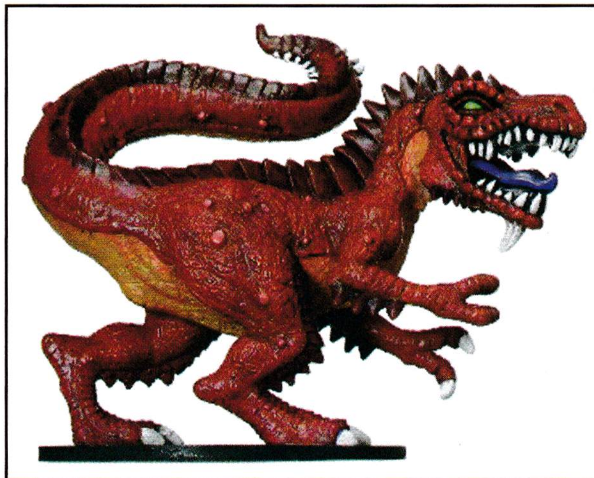



Dungeons & Dragons Miniatures

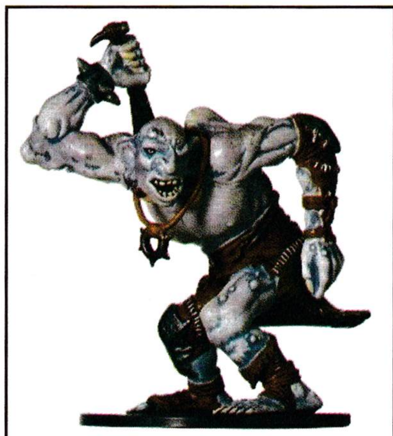
Когато героите са високи 3 сантиметра...

По същество за настолните ролеви игри не е нужно нищо повече от приятна компания, богато въображение, система от правила и евентуално няколко многостенни зара. Както обаче става с всяко популярно хоби, на пазара скоро се появяват множество ориентирани към феновете странични продукти, които им предлагат нови възможности да се забавляват и, естествено, да харчат парите си. D&D Miniatures представляват малки модели на герои и чудовища, които могат да се използват за визуализиране на битките в настолните ролеви игри (и конкретно Dungeons & Dragons), а също така и за една съвсем самостоятелна бордова "битказджийска" игра...

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net



Идеята всъщност съвсем не е нова – миниатюрни фигурки за представяне на героите и чудовищата в настолните РПГ битки съществуват още от времето на първото D&D, излязло преди 30-тина години, като идеята е дошла от военнотактическите игри, популярни по онова време, а и досега. В миналото такива фигурки са били изработвани от различни материали,





например някогашната серия Chainmail предлагаше метални неоцветени фигурки, които старателните фенове сами "украсяваха", подобно на войниците във военната игра Warhammer, която представихме преди няколко броя. Конкретно в серията D&D Miniatures обаче моделчетата са изработени от гъвкава и практически нечуплива пластмаса, а също така са

предварително оцветени от трудолюбиви китайци

Спорно е кой от двата материала е за предпочитане – пластмасата или металът, но със сигурност пластмасовите миниатюри се повреждат по-трудно и е по-лесно да се пренасят безопасно. Моделите на героите и чудовищата като цяло са доста добре изработени, макар и да отстъпват по детайлност например на войниците от Warhammer. Качеството на оцветяване варира силно за отделните фигурки, но като цяло повечето изглеждат красиво. Размерите на моделите са точно пропорционални на съответните същества от играта и в момента са в пет категории – Tiny, Small, Medium, Large и Huge, като граничните Tiny и Huge са относителна новост. Няма да преувелича, ако кажа, че е впечатляващо и дори малко стряскащо играчите да видят с очите си колко дребни са фигурките на героите им, поставени до модела на грамаданския дракон, на който са дръзнали да се опълчат. С всяка отделна миниатюра има картонче, на едната страна на което са написани статистиките на съответното същество по ролевите правила на D&D, а на другата страна има подобна информация, но отнасяща се до специфичната бордова игра, измислена специално за D&D Miniatures, на която ще се спра по-долу. Фигурките са разпространяват

донякъде аналогично на колекционерските игри с карти

например известната Magic the Gathering. Има "стартов пакет", съдържащ определено количество миниатюри, книжка с правила, бойно поле и двайсетстенен зар, както и специални "бустери", съдържащи само случайни фигурки. Важно е да отбележа, че отделните фигурки (отново аналогично на колекционерските игри с карти) имат различна "рядкост" и доста по-малко вероятно е да ви се падне например голям красив дракон, отколкото прост стражник или обикновен орк, въоръжен със сопа. Купувачът няма практически никакъв контрол над това какво ще намери в пакета, който е закупил, така че обикновено трябва да разчита на късмета си и на размени с други колекционери, за да събере фигурките, които му трябват. През няколко месеца производителите пускат ново разширение (също както експанжъните на компютърните игри), за да поддържат интереса и да предложат нови миниатюри на феновете.

Някои хора се интересуват от D&D Miniatures от чисто колекционерска гледна точка (например се опитват да съберат всички орки,






дракони или пък тъмни елфи), други ги ползват като помощно средство за визуализиране на битките в настолните ролеви игри, а трети играят бордовата игра, реализирана с тях, за която като че ли е време да кажа няколко думи, както обещах. Тя представлява битка за двама или повече играчи, провеждаща се по строго дефинирани правила, които всъщност са

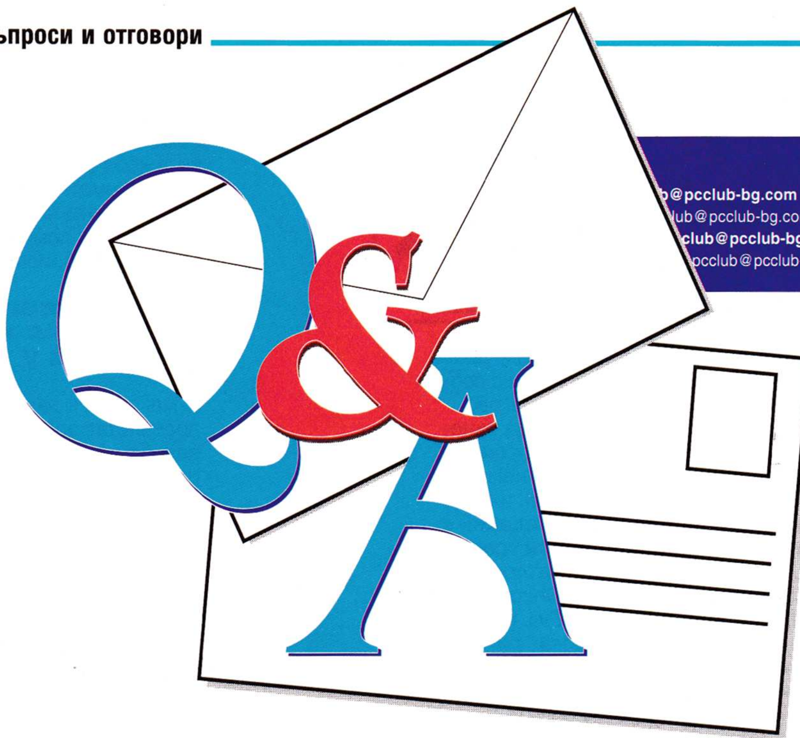
опростена версия на бойната система на настолното D&D,

Основната разлика е, че се ползва само един двайсетстенен зар, а също и че са премахнати много от "трудните" за заучаване правила, така че мелето да става интуитивно и бързо. Ще отбележа, че за победа се иска добра стратегическа мисъл, както и отряд от миниатюри, способностите на които се допълват и подсилват взаимно. Задача на играча е да си комплектова свой боен отряд, като отново можем да направим аналогия с колекционерските игри с карти, където всеки участва със собствено тесте, "сглобено" по негово усмотрение. Не може обаче да съчетавате различните фигурки произволно – никой храбър рицар няма да се бие рамо до рамо с демон, нито пък благороден елф ще се сдружи с презрените орки. Има строги правила, които регламентират четири типа отряди – Lawful Good, Chaotic Good, Lawful Evil, Chaotic Evil, като отделните миниатюри могат да участват в един или повече от тези четири разновидности отряди, аналогични на четири от уклоните в D&D. Различните бойни отряди имат свои силни и слаби страни, както и други характерни особености, например Lawful Good са силни в лечебните магии, Chaotic Good имат много добри стрелци и т. н. Относителната сила на всяко същество е оценена с точкова стойност, като в стандартна игра участват отряди до общо 100 точки, но често се провеждат и битки с взводове до 200 и дори повече точки.

Както повечето западни хобита, така и D&D Miniatures са доста скъпи за джоба на много от българите, но все пак имат фенове и на наша почва. Повечето нашенци ги ползват главно като помощно средство в настолните ролеви игри и

поне засега "баталната" игра с тях не е популярна у нас,

макар че в западните държави се провеждат организирани турнири по нея. За обикновения ролеви играч фигурките си остават лукс, но са поудобни и красиви от например цветни стъкълца, пионки от "не се сърди, човече!" или някакво импровизирано решение за представяне на героите и противниците им в битка. Особено приятно е, когато намерите фигурка, пасваща точно на вашия герой, макар че това често не е никак лесно. Все пак са създадени различни герои от практически всякакви комбинации на раси и класове от D&D, както и повечето култови чудовища, включително познайници от светове като Forgotten Realms и новия Eberron. И тъй като истинските фенове никога в историята на комерческата западна цивилизация не са се колебали да харчат пари за това, по което са запалени, не е чудно, че D&D Miniatures са успешен продукт, макар и незадължителен за хобито, наречено "настолни ролеви игри".



Искам номер!

From: ishamaelreborn@abc.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Пичове от PC Club, пише ви един, за съжаление, не много редовен читател :(.

Пожеланията, похвалите и всичко друго оставям за друг път.

В настоящия момент ме касае един въпрос, свързан с програма, която си качих от ваш диск. Става въпрос за ACDSee v.6.0 от диска на майското ви издание. Инсталацията беше точна и бърза, но когато реших да я пусна, програмата ми поиска парола, каквато аз не открих на диска. Тъй като спешно се нуждая от изображенията на PC-то си, а без ACDSee не мога да ги отворя, ви моля да ми пратите на mail-а паролата.

PS: Надявам се в бъдеще почесто да разгръщам вашето списание. Предварително благодаря.

Александър Стоянов гр. София

Reply:

Серийни номера няма как да даваме. Това важи не само за теб, но и за всички останали, които непрекъснато се обръщат с подобни молби към нас. Решенията на проблема са две: Или се разтърси из Интернет, или пък си купи сериен номер.

Дайте други безплатни игри

From: dimitar83@gbg.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Имам няколко предложения!

Защо не слагате стари игри като Age Of Empires 1 или 2 FIFA 2000 и т.н., а слагате тия тъпи безплатни игри. Сложете някои мод за NFS Underground.

Айде чао.

Reply:

Ами не ги слагаме, защото нямаме право! Елементарно, Уотсън. Иначе ние с най-голямо удоволствие бихме предложили и още по-хитови цели игри, но просто поради авторските права на същите няма как това да стане.

Един вариант би бил да откупуваме правата на игрите, но това пък ще вдигне цената на списанието двойно, а ние не сме много убедени, че повечето читатели биха искали да получат PC Club с FIFA2000 за 7-8 лева. MODs за NFS Underground ще пуснем следващия месец.

По-добрият PC Club

From: was27@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Предложения :

1. Казвате, че не можете да увеличите страниците на списанието. Тогава защо не сложите допълнителните страници на DVD/CD-то като PDF. При това на тези страници може да има много и различни неща :-). Примери :
- допълнение към статията за "тази" или "онази" игра;
- самостоятелни статии (специално за PDF PC-Club Pages);
- специална рубрика само за PDF PC-Club Pages;
- субективни или обективни :-) мнения за разбирателството между игри и хардуер (оптимална конфигурация , "бъгове" и т. н.);
- съвети по всевъзможите въпроси, които възникват :-);
- софтуерен, хардуерен, "геймърски" и др. речници;
- повече скрийншотове от тестваните игри;
- риплеи на някои изиграни от вас игри, които си струват да се видят;
- И т. н. и т. н., вие също можете да се сетите за много други неща;
2. Да добавите съдържанията на дисковете + търсачка на DVD/CD-то, за да може, като се потърси дадена програма, веднага да излиза на кой диск (от кой брой) е.
3. Да добавите категория "Links" на дисковете. При това те да не са само за игри, а всякакви (важното е да са интересни :-)).

Пример:
http://www.brains.hit.bg/iq.htm
:-)

4. Пишете ми ;-) !

Reply:

1. Трябва да видим как ще се справим с времето. Не е невъзможно, но ние сме все пак един малък макар и сплотен колектив, а това, което предлагаш, изисква много сериозен допълнителен човешки (това значи и финансов) ресурс.
2. Задачата вече е дадена на съответния човек.
3. Виж отговор 2.
4. Пишем, пишем.

По повод несъответствията

From: vey_kos@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здрасти, приятели от PC Club. Следя вашето списание и открих няколко несъответствия с истината. Купих си пиратска версия на Spider-man 2.

Слагам диска, започва инсталацията. Дотук добре, но ме питат къде да инсталира и прочетох, че играта заема 830MB. А вие пишете че заема 1.2 GB.

Така пускам и на следващия ден взех че я минах. Но преброих, че нивата са има-няма 11.

Нищо какво да искам от един диск. По-късно виждам DVD-то от брой юли.

Там има трейлър от Spider-man 2. Пускам го и виждам мисии, които не съм играл.

А на всичкото отгоре виждам някакъв мост, до който не мога да стигна заради съобщението, което показва при определени места: There is no need to go this way. От пиратското копие ли е???

Pavka

Reply:

Ти пък сега за 400 MB проблем правиш. Изискванията са взети от официалния сайт на играта, а там пък още по-вероятно са имали предвид, че освен дисково пространство, ти трябва и swap file на Windows, който също заема своето достойно място на твоя твърд диск.

Относно мисиите, които не си играл. Тук драмата е друга: Играта за PC и тази за PlayStation 2 имат своите прилики, но и сериозни разлики. Това важи и за нивата.

Само господ и авторите на клипа знаят защо в трейлъра има и нива от PS2 версията. За да ги видиш, ще ти трябва конзола. Това е горчивата истина. Между другото специално за Spider-Man 2 конзолната версия на играта е с класи над тази за PC.

Друг подобен пример преди време беше NFS Hot Pursuit 2, която по някакви неясни за никого причини на значително послабия като хардуер PS2 изглеждаше доста по-добре, отколкото на Xbox и PC.

Doom 3: Хит или боза?

From: optimusprimal@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, редакция!

Пиша ви за пореден път с молба да публикувате писмото ми. Сериозно, сега знам, че ще има голямо ревю на Doom 3 в този брой на PC Club. Просто искам да отбележа няколко факта за самата игра, които моля да използвате в статията и да не опускате мастилото в оценката си. Първо, освен графиката на играта, която е леко казано зашеметяваща, всичко друго е посредствено. Да започнем от историята, която е пълно клише и бъка направо от грешки. Годината е 2145, човешкото население е колонизирало Марс и въпреки това си светим още с обикновени фенерчета, използваме гаечни ключове и кафеавтомати, както и помпа, която е вече на 50 години, а в играта на 200 т`ва е сякаш да направят игра, на която действието да е в наши дни, а главният герой да стреля с мускети и пистолети с барут. Направо смешно. Изкуственият интелект на противниците в играта е плачевен. Те просто правят едно и също. Страх, ужас, напрежение ли? Отначало малко, но после играта става толкова предсказуема, че направо може да ти писне. Никакво разнообразие в геймплея, както и в самите противници, които са около 20-на на брой при 27 нива и само 3 боса. Абсолютно никаква креативност на нивата, които са еднотипни. Да имаше поне 1-2 на открито, ама не - всички са на затворено пространство. Искам това да го вземете в предвид, като си пишете статията, моля.

Reply:

Коментарът в случая е излишен. Дано си останал доволен от представянето на Doom 3 в миналия брой.

Дайте Half-Life 2!

From: the_sniper@mail.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте! Пиша ви това писмо, защото се нуждая от помощта ви за една моя идея и вярвам, че ще можете да ми помогнете. Става дума за Half-Life 2, играта, която, убеден съм, всички с нетърпение очакваме. Търпението на някои хора като мен обаче се изчерпи и смятам, че ще е добра идея да предложим на Valve чрез писмо по електронната поща да пуснат бета версия на играта, независимо че някои бъгове са все още неоправени. Така ще са доволни и фенове, и производители, защото съм сигурен, че дори бетата ще се продава като топъл хляб, а другото може да дойде по-късно под формата на пач.

Дори пак да има известно забавяне поради технически причини, свързани с разпространителя, на практика ще се компенсира времето, в което HL2 ще достигне златен статут, т. е. поне ще знаем, че играта ни е почти на пазара. А не като сега - първо да чакаме Valve да я завършат, после да я разпространят и т. н.

Според мен си струва да опитаме. Всеки би се зарадвал, ако любимата му игра излезе по-рано от очакваното, още повече ако в това има пръст и любимото му списание.

Имейлът на Valve може да намерите на http://www.valvesoftware.com

Моля, отговорете ми дали имате възможност да ми помогнете.

Ваш фен, The_Sniper

Reply:

Потрай още малко! След няма и седмица Half-Life 2 трябва да се появи, при това в съвсем финален блясък. Иначе пускането на бети е лоша идея. Ти би ли искал да си купиш примерно кола без боя или тапицерия, които да ти бъдат доставени 2 месеца по-късно?



Нови петима претенденти за вашето доверие

Уважаеми читатели, пред вас е новото издание на състезанието "Вот на вересия", където имате възможност да гласувате с неприлично скъпи SMS-си за любимите си герои от компютърни игри. След като не купувате оригинални заглавия, поне това им дължите – не се колебайте да пускате SMS-и, за да подкрепите вашите любимци! Няма значение, че правилата на играта са глуповати и всъщност абсолютно нелогични, важното е да гласувате СЕГА! Аз съм водещият Гарел Иванов, време е да представя новите петима участници – Лара Крофт, Дюк Нюкъм, Гайбръш Трийпууд, Гордън Фрийман и Марио...

Боян Спасов
boian@rpgbg.net

Тя е авантюристка, тя е ловка, тя е секси, тя е въоръжена с два пищова и две бомби – уважаеми читатели, представям ви първата състезателка – Лара Крофт!

Лара: Здравейте, мои фенове! Обичам ви, всичките. Ако спечеля, вече няма да се налага да се завирам в разни подземия, за да се препитавам и ще мога найсетне да направя обещаната фотосесия за Playboy. Ето защо трябва да ме подкрепите...

Гордън (извън кадър): Госпожице Крофт, в миналото да не би случайно да сте била с руса коса? Защото ако сте я пребоядисала, да знаете, че това е бил напълно неуспешен опит за създаване на изкуствен интелект в игрите ви.

Господин Фрийман, според мен не е много коректно да се намесвате така в представянията на другите участници и да правите намеци за интелекта на една дама...

Лара: Това ли правел той? Аз мислех, че ме сваля...

Гайбръш: Ха! Тя е дама толкова, колкото аз съм могъщ пират! Ъъъ... Което всъщност означава, че би трябвало наистина да е дама. Поне в най-широкия смисъл на тази дума.

Дюк: You Suck! Damn, you are ugly!

Гайбръш: А ти пък се биеш като крава. И играта ти никога няма да излезе!

Дюк: Why, you bottom-feeding, scum-sucking algae eater...

Господин Нюкъм, моля, оставете тази пушка, иначе ще ви отстраня от състезанието. Така е по-добре... Трийпууд, простете за забележката, но ми се струва, че е много вероятно Monkey Island 5 също да не се появи на бял свят скоро, освен ако най-после не сте овладяли основни джедайски умения със светлинен меч.

Гайбръш: Не, но се оправям добре с гумените пилета... И имам ненарушим договор за пет игри с LucasArts. Само дето така и не прочетох дребните букви в края...

Гордън: Ха-ха. Уважаеми читатели, очевидно няма смисъл да гласувате за тези неудачници и, простете за вулгарния израз, полуидиоти. Подкрепете мен – учен човек, доктор по физика, интелектуалец.

Дюк: It hurts to be you!

Гордън: Сами виждате – простотията е навсякъде около нас и толкова повече изпъква на нейния фон моят значителен интелект, моята рафинираност, ерудицията...

Лара: Самохвалко!

Марио (с невъзможен италиански акцент): Рагаци, сега вие замълчи моментито, за да може и аз заговори?

Всички други в един глас: НЕ!

Гайбръш: Вие сте по-зле и от изчадията на ЛеЧък!

Дюк: Creepwood, you are an inspiration for birth control!

Гордън: Господин Нюкъм, държите се като неандерталец.

Лара: А ти пък си въздух под налягане!

Марио: Сеньорина е два бальона под налягане, не?

Дюк: Shake it, babe!

Лара: Как може този жабар да ми говори така? Този каналджия! Пък и онази горила Нюкъм му пригласят. Ще ги удуша, ще ги пребия, за бога – ще ги накарам да играят на моите игри!

Наистина, скъпи гости, може би е по-добре да запазим спокойствие и да не излизаме извън рамките на добрия тон...

Марио: Всички вие сте рогоносци! Водещ Гарел Иванов най-вече! Си. Италиано доминаре. Прати ви мафия. Фенове ще гласува за мен, афермаре...

Гордън: Все едно, че някой още се интересува от калпавите стари двуизмерни игрички. Или пък от другите! Всички джиткат "контрата" която си е мод за Half-Life.

Duke: Now, I'm angry! I'll nuke you 'till you glow, then shoot you in the dark!

Гайбръш: Ха, ти пак се биеш като крава!

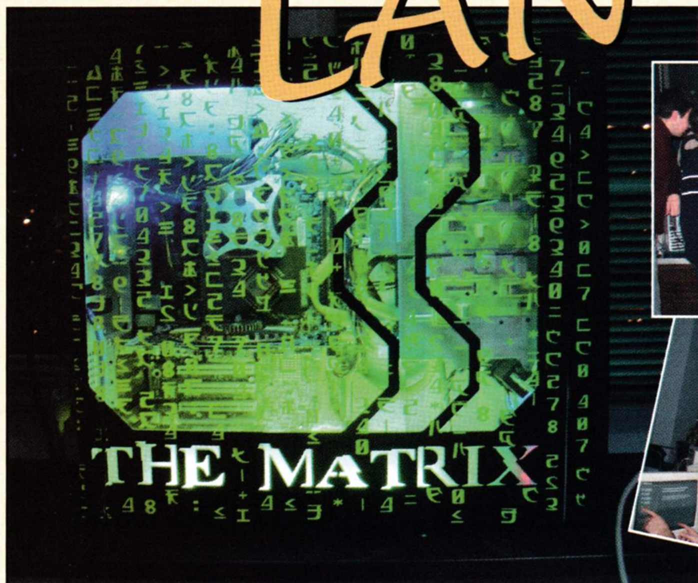
Скъпи гости, запазете спокойствие. Господин Нюкъм, оставете стола! Мистър Фрийман, как внесохте тази щанга в студиото? Това не изглежда много интелектуално...

Трийпууд, моля излезте изпод бюрото ми! Марио, защо замеряте оператора с домати? Ако обичате, госпожице Крофт, не насочвайте това към мен! Аааx...

***

Гласувайте още сега за вашия любимец и не забравяйте – повече SMS-и, по-голям сеир!

HardwareBG LAN Party 2







Тези от вас, които са запалени геймъри, вероятно знаят за какво става дума, но въпреки това трябва да споменем какво означава това понятие. В общи линии за LAN парти се определя събиране на група геймъри заедно с техните лични компютри на едно място и нон-стоп игра в локална мрежа. Продължителността обикновено е 1-2 дни, тъй като се издържа трудно за по-дълъг период от време.

Антон Белев
bloody@hardwarebg.com

В същност това може да се нарече дефиниция за съвсем стандартно LAN парти, но на практика тези събития са такива, каквито си ги направят участниците, в този смисъл възможностите на едно LAN парти са практически неограничени. Обикновено освен игри, този тип събития включват разнообразни турнири и състезания, демонстрация на различни продукти и т. н.

Игрите в мрежа добиват голяма популярност след появата на Doom. Освен че тя се явява класика в жанра на 3D шутърите, възможността ѝ за игра в локална мрежа я превръща в една от основните атракции на тепърва прохождащите LAN. Стига се дотам, че често служителите на много фирми остават след края на работното време, за да поиграят, използвайки изградената офисна мрежа.

Основното предимство на този род събития е, че можете, след като току-що сте победили противника, да злорадствате на глас, докато той стои на съседният компютър.

В България този тип мероприятия не са много популярни все още и затова най-често тук се организират само малки домашни LAN партита с до около 10 участници най-много. При това положение обикновено се събират група познати и общо взето партито се провежда в много затворен кръг. От началото на тази година обаче нещата стоят по малко поразличен начин....

LAN Party 1

През пролетта на тази година беше поставено началото на големите LAN партита в България благодарение на първото успешно проведено такова събитие. HardwareBG LAN Party (http://lanparty.hardwarebg.com/), се проведе между 26 и 28 март в геймклуб Сан Марино в София. В продължение на трите дни, през които се проведе събитието, освен голямата доза игри в мрежа имаше и демонстрации на нови хардуерни продукти, различни компютърни модификации, обмен на знания и идеи и много нови запознанства.

В партито взеха участие близо 90 души със собствените си машини, като близо още толкова го посетиха за по няколко часа, за да видят на живо какво представлява едно Lan Party. Двете вечери по време на партито, след полунощ, бяха раздадени и много награди, осигурени от спонсорите на събитието (над 80 на брой), на обща стойност близо 2000$. Официални спонсори на събитието бяха както няколко големи световни фирми, производителки на компютърен хардуер като Albatron, EPoX, Hitachi, Kingston и MSI, така и ред български фирми – Sunny Computers, VooDoo Computers, Computer Office, Stantek.

LAN Party 2

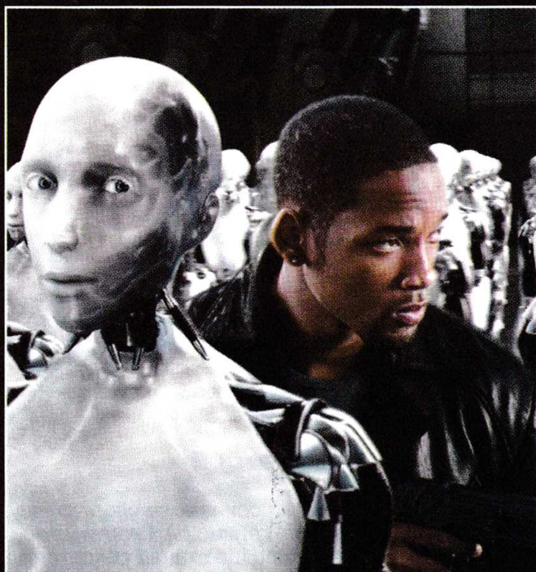
Добрата новина е, че след успеха на първото голямо LAN парти у нас, съвсем скоро ще станем свидетели на второто подобно мероприятие. Този път обаче мащабите ще са двойно по-големи, защото е очакват около 200 участници. HWBG LAN Party 2 отново ще бъде с продължителност 3 дни и ще се проведе на 24, 25 и 26 септември в геймклуб Connection (намиращ се в подлеза на кръстовището между бул. България и бул. Гоце Делчев).

В момента тече записването за участие на адрес http://lanparty.hardwarebg.com/reg.php, като засега за участие са се записали над 170 души. Ако желаете да се включите, все още има време да го направите, последната възможност за регистрация свършва на 21 септември. Таксата за участие е 10 лв.

За да се включите, естествено е необходимо да донесете личната си компютърна система, като не е задължително да носите и монитора си (на място ще има осигурен определен брой монитори), въпреки че е препоръчително да дойдете и с него. Освен компютър, мишка и клавиатура е добре да си вземете и слушалки, както и каквото друго се сетите че може да ви е полезно (например удобна възглавничка).

Повече информация можете да намерите на официалната страница на събитието: http://lanparty.hardwarebg.com/



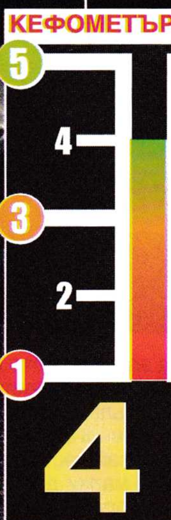


I, Robot

Истинска попара, но питателна и вкусна

■ 20th Century Fox ■ www.irobotmovie.com
■ **Участват:** Уил Смит, Бриджит Мойнахан, Алън Тадик, едно футуристично Ауди
■ **Режисьор:** Алекс Прояс
■ **екшън/фантастика** ■ **Времетраене:** 115 мин.





Читателите на Айзък Азимов да не таят никакви надежди, че Холивуд ще направи побуквена екранизация на роман от култовия фантаст. Името на прочутия писател, което се споменава щедро в рекламната кампания на филма, е само маркетингова благородна лъжа. Както и самото заглавие на продукцията. "Аз, роботът" на Прояс има толкова общо с "Аз, роботът" на Азимов, колкото Бритни Спиърс с целомъдрието...



Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Добре, признавам, преувеличих мъничко. В този холивудски екшън са застъпени трите закона на роботиката, които руският автор формулира, а също така сценарият е раздута и претърпяла профанизиране версия на една от историите в сборника "Аз, роботът". Злощастното разказче е "Изгубеният робот", ако трябва да съм по-точен.

Но защо пък да е злощастно? Въпрос на вкус. Едни ще роптаят срещу твърде многото екшън за сметка на дълбокомислената философия. Други ще са доволни. Аз май повече се зарадвах, защото режисьорът Алекс Прояс ("Гарванът", "Мрачен град") е успял да забърка най-увлекателният футуристичен трилър на годината. Не знам дали Азимов ще го благослови от рая, но съм убеден, че няма и да го преследва като призрак в кошмарите. Сделката е изгодна и за двете страни.

Действието се развива в недалечно бъдеще, когато роботите постепенно намират място във всеки дом. Уил Смит е полицай Дел Спунър, който не само си пада бая технофоб, но и сякаш признава само "добрите стари времена" и маниери. За Спунър

всеки робот е потенциален престъпник,

въпреки че това противоречи на законите, с които са програмирани. Мнителността му го поставя в неудобни ситуации, докато ненадейно получава възможност да докаже, че е бил прав през цялото време. Той подозира една от машините за убиец и постепенно започва да става много убедителен. Но дали е прав?

Балансът между спокойните сцени, с които се поднася историята, и кадрите с екшън е брилянтен. Прибавете хумор и някоя запомняща се реплика на всеки десет минути и имате пред себе си изпитаната рецепта на успеха.

Всичко щеше да е направо идеално, ако продуцентите бяха издействали по-приемливи условия от спонсорите си. "Аз, роботът" е толкова явно пропагандно средство на марка кецове и автомобилната компания Ауди, че и дума не може да става за скрита реклама. Не само ви забиват четирите гръга в очите, но трябва да слушате и тиради за спортните обувки от 2004 г.

Сред недостатъците могат да се споменат и заемките от други фантастични продукции като "Специален доклад" и "Мъже в черно", обаче те не са толкова много, че да говорим за тотална липса на оригиналност. Винаги може по-добре, но след "Ван Хелзинг" съм готов да

хваля всичко, което не е пълна плява

Според новите ми критерии "Аз, роботът" е над посредственото. Има си всичко – симпатични персонажи, преследвания, ръкопашен бой между роботи, качествени визуални ефекти, обрати в историята и, споменах ли вече, удобни кецове и едно жестоко Ауди!

Съберете всичко това в два часа и вече си имате гореща каша за сърбане. Може да не е най-изисканата храна за културните ви нужди, но важното е, че засища глада. Изтънчените филми с най-високи оценки може да са шампанското и хайвера на киното, но пък, реално погледнато, не стават за наяждане. А всички ние често имаме нужда просто да се натъпчем до насита.

ALIEN VS PREDATOR

Може ли да се роди нещо хубаво от събирането на две чудовища?

■ 20th Century Fox ■ www.avp-movie.com ■ **Участват:** Сана Летан, Раул Бова, Ланс Хенриксен
■ **Режисьор:** Пол Андерсън ■ **екшън/фантастика** ■ **Времетраене:** 101 мин.

Режисьорът Пол Андерсън ("Mortal Kombat", "Resident Evil") има афинитет към филмите по видеоигри. Поредното доказателство е "Alien vs Predator", макар да е спорно дали първоизточникът е компютърната поредица, комиксите, или друг продукт от хитовия франчайз. За съжаление, понякога успехът не зависи от фенщината на режисьора.

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

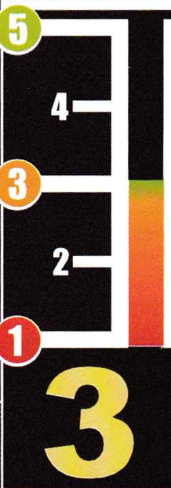
Киноадаптацията на Alien vs Predator има един основен проблем, от който произтичат и всички останали – правен е за възрастни, а в последствие е кълцан безмилостно, за да стане подходящ и за подрастващите зрители. За пореден път алчността на филмовите студия влиза в остро противоречие с очакванията на публиката, но няма как – и хлябът, и ножът са в техни ръце. На нас, почитателите, ни остава само утехата от хленченето.

Андерсън, който не е харесал нито един от сюжетите, написани преди да го поканят да седне на режисьорския стол, е настоял да напише сценария сам. Трябва да му се даде заслуженото признание – справил се е. Предисторията на същинските действия във филма не е революционна и няма да изненада тези, които четат Деникен, но би допаднала на всеки, който малко или много се вълнува от палеоастронавтика. Няма да навлизам в детайли, за да не ви развалям удоволствието, а преминавам към по-основните моменти в резюме.

Магнатът Уейланд (Л. Хенриксен) започва да набира екип от специалисти в различни области за мистериозна експедиция. Милиардерът









разполага със сателитни снимки, които показват, че дълбоко под ледовете на Антарктида се намира уникална пирамида, в чиято архитектура се разпознава почеркът на три от най-ранните известни култури. Уейланд е тежко болен и се подразбира, че изследването на откритието е смисълът на живота му.

Въпросната пирамида обаче съвсем не се оказва просто археологическа находка, а традиционна арена за бойните действия между две могъщи извънземни раси. Нашите авантюристи

попадат между чука и наковалнята

и постепенно започват да вдяват, че който и от чуждоземците да излезе победител, на човеците им е спукана работата. Освен ако...

Прилична фабула за летен екшън, къде е проблемът? В актьорската игра? Става. В специалните ефекти? Добри са. А, де, къде? Дълго ме мъчеше чувството на неудовлетвореност и като че ли зацепих какво ми липсва. Визуалното доказателство, че "нашите" са изправени пред безмилостни противници. Казано другояче, нямаше достатъчно кървави сцени, каквито ги знаем от самостоятелните поредици "Пришълецът" и "Хищникът". Има само

зловещи писъци, вместо смърт в едър план,

и острозъби челюсти без отхапани глави в тях.

Освен това от един момент нататък на зрителя му остава само забавлението да отгатва кой ще е следващата жертва. Изрязана е цяла второстепенна сюжетна линия, която режисьорът твърди, че е заснета, но е отпаднала заради цензурата две седмици преди премиерата на филма. Ама че меркантилна пошлост! За щастие, до няколко месеца ще се появи нецензурирана Director's Cut-версия, която ще показва филма такъв, какъвто го е замислял създателят, а не какъвто би се харесал на счетоводителите на 20th Century Fox.

В киноверсията си Alien vs Predator е разочарование – не пълно, но все пак далеч от възможностите, които се предлагат от базисната идея. Бихте ли отишли да го гледате, ако знаете, че самият Андерсън яростно негодува за начина, по който са изгаврили с любимите и нему, и нам извънземни? Не си струва. Чакането и без това бе дълго, още малко чакане до Director's Cut DVD-то няма да ви умори.



Film NEWS

Хитовете на Midway стават филми



Още една от хитовите поредици на геймърската компания Midway ще се сдобие с филмова адаптация. Това е мрачният шутър Area 51, който освен че ще оживее на големия екран, през 2005 година ще получи и продължение за PS2 и Xbox. Не се знае нищо за актьорския състав на филма, но новата игра ще бъде озвучавана от Дейвид Духовни и Мерилин Менсън. Историята ще е за тайни експерименти с извънземни, които излизат извън контрол.

Актьорът Скалата и режисьорът Джон Ву вече се трудят по холивудската версия на Spy Hunter, а след дълго мълчание проговориха и от студиото Threshold Entertainment. Последните обявиха, че третата серия на филмовата поредица Mortal Kombat ще носи името Devastation и че "по нея се работи на пълна пара".

И трите проекта са гласени за пускане по кината през 2005.

Първи снимки на Кристана Локън като BloodRayne





Хорър-сайтът Dread Central публикува първите снимки на Кристана Локън в ролята й на компютърната героиня BloodRayne. Режисьор на лентата е Уве Бол. Във филма Локън трябва да показва сложни акробатични умения, съчетани с жажда за кръв. Историята се върти около млада жена – наполовина човек, наполовина вампир, която работи за тайно общество, борещо се със свръхестествени проявления.

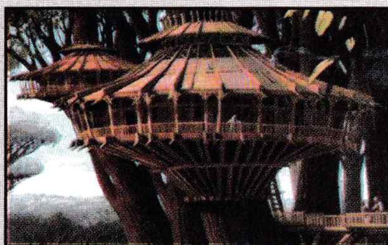
Без Фей Урей в новия Кинг Конг

Актрисата Фей Урей, която бе с водещата роля в "Кинг Конг" (1933), е починала на 8 август в дома си в Манхатън, Ню Йорк, съобщи Асошейтед Прес. Причината за смъртта не е известна. 96-годишната знаменитост има над 90 филмови изяви в киното и телевизията, а напоследък се говореше, че режисьорът Питър Джаксън я е поканил за малка роля в римейка на "Кинг Конг", който новозеландецът подготвя за догодина.

В новата версия на трилъра за огромната маймуна главната женска роля ще се изпълнява от Наоми Уотс ("Предизвестена смърт", "21 грама")



Възможни ли са Star Wars 7, 8 и 9?

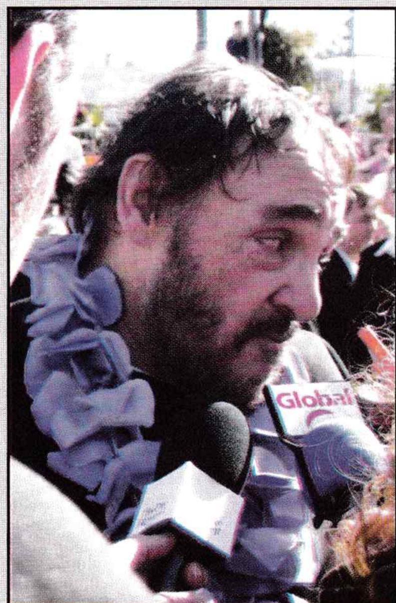


TheForce.net разпространиха любопитен слух, според който служителите на компанията за визуални ефекти Industrial Light & Magic са били накарани да подпишат договор, който ги задължава да не разкриват никакви данни за евентуални седми, осми и девети епизод на "Междузвездни войни".

Lucasfilm продължават да повтарят, че с "Revenge of the Sith" се слага край на франчайза (поне на кино), но това не попречи да се развихрят всякакви спекулации. Повече фенове са измъчвани от въпроса защо изобщо е изготвен такъв договор, ако действително не са планирани други епизоди?

Междувременно Райън Чърч, един от отговорниците за постпродукцията на Епизод III, сподели, че е получил от Лукас напътствия за облика на планетата Кашик, която за първи път ще се появи в сагата. Кашик е родната планета на Чубака и други екземпляри от расата на уукитата. Чърч трябва да представи свят с непроходими джунгли и домове по дърветата.

Лукас бави Индиана Джоунс 4

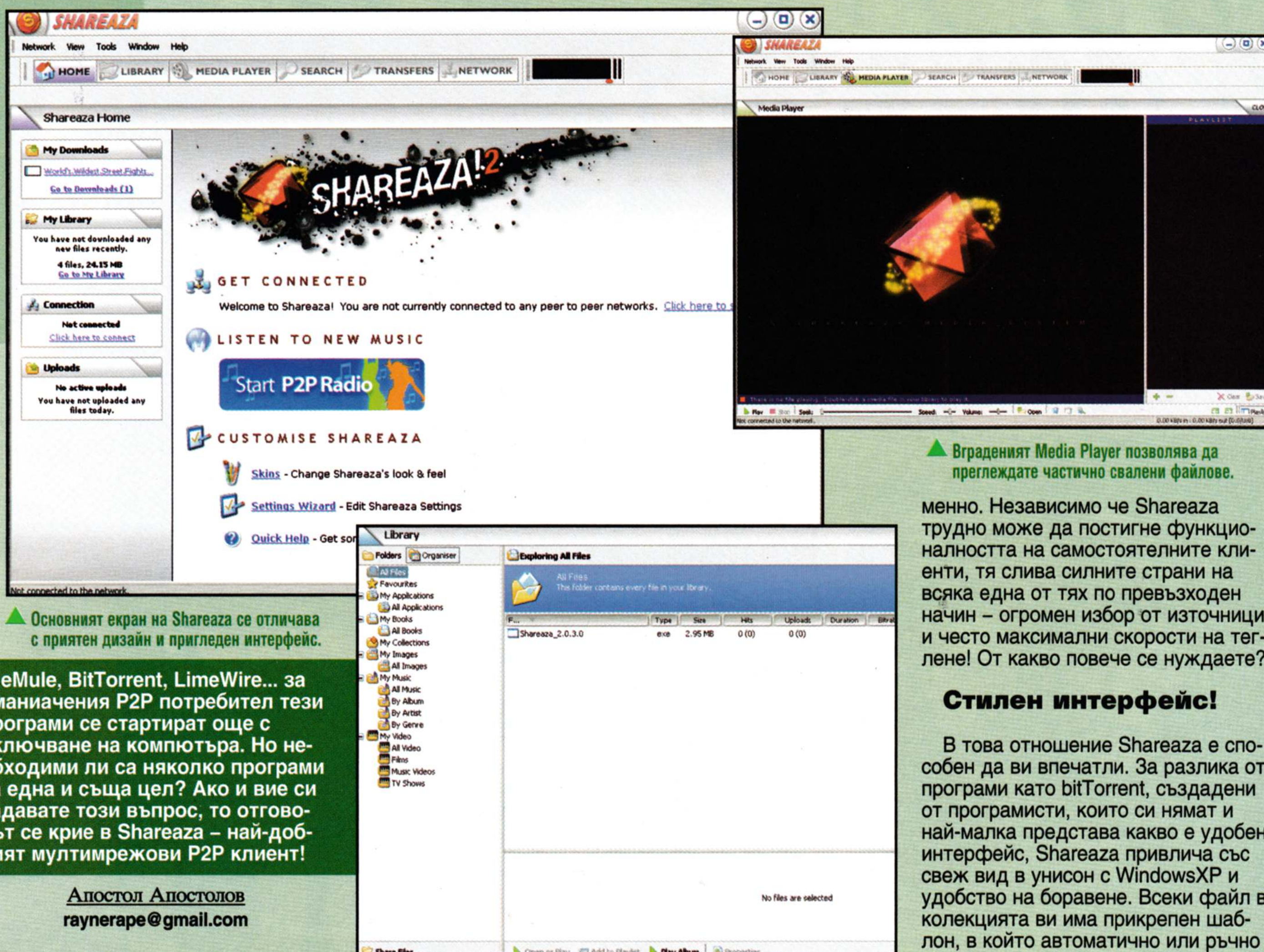


Джон Рис-Дейвис, който е участвал в две серии на "Индиана Джоунс" и е познат като Гимли от "Властелинът на пръстените", даде интервю за Дейли Телеграф, в което говори за четвъртия Инди.

"Чухме се със Стивън Спилбърг онзи ден и дискутирахме за четвърта серия. Има голяма вероятност нещата да потръгнат и да постигнем невероятни резултати."

Актьорът също така потвърждава слуховете, че Джордж Лукас, който е продуцент на проекта, е отговорен за последното отлагане на снимките. "Джордж Лукас имаше задръжки относно сценария и изяви желание да нанесе своите корекции. Засега продукцията е замразена за около година."

Shareaza



Основният екран на Shareaza се отличава с приятен дизайн и прегледен интерфейс.

Вграденият Media Player позволява да преглеждате частично свалени файлове.

В раздел Library свалените от вас файлове ще бъдат подредени по категории.

eMule, BitTorrent, LimeWire... за вманиачения P2P потребител тези програми се стартират още с включване на компютъра. Но необходими ли са няколко програми за една и съща цел? Ако и вие си задавате този въпрос, то отговорът се крие в Shareaza – най-добрият мултимрежови P2P клиент!

Апостол Апостолов
raynerape@gmail.com

С изключение на няколко много популярни програми, за които се говори навсякъде и които привличат милиони потребители, светът на мрежите за размяна на файлове е пълен с неудачници – неудобни и често неугледни на вид програми, неспособни да предложат нищо ново и опитващи се със сетни сили да привлекат вниманието ни. На този фон шансът на поредния Gnutella клиент да спечели сърцата на хиляди потребители е нищожно малък. Въпреки това преди две години едно ново име изненада всички – Shareaza! Невероятният интерфейс, светкавичните темпове на развитие и безброй нововъведения, сред които и нова, далеч по-ефективна от познатите до този момент мрежа, известна като G2, заплашиха статуквото дотам, че всички големи играчи на Gnutella пазара забраниха временно достъпа на Shareaza до своите клиенти. Това обаче не попречи на канадеца Майкъл Строукс, автор на Shareaza, да развие продукта си в нова насока и след близо годишна разработка към двете Gnutella мрежи на Shareaza бе добавена поддръжка и на популярните eDonkey и bitTorrent. Крайният резултат – несъмнено най-добрият P2P клиент, който някога сте виждали!

Дали е възможно под една каросерия да ръмжат в унисон четири мощни двигателя? Без съмнение, всяка една мрежа има своите особености. Gnutella е една от най-старите мрежи, с голяма потребителска база, но ниска ефективност. G2 мрежата не може да се похвали с много потребители, но от своя страна я надминава по-скорост на търсене и по ефективност на разпространение. eMule е райска градина, в която има и от пиле мляко, но в която може да чакате до сетния си ден. Стига обаче да намерите .torrent на желания от вас файл, и ще можете да постигнете максимална скорост благодарение на bitTorrent протокола – и междувременно ще разпространявате torrent-а и прилежащите му файлове по всички останали мрежи едновременно. Независимо че Shareaza трудно може да постигне функционалността на самостоятелните клиенти, тя слива силните страни на всяка една от тях по превъзходен начин – огромен избор от източници и често максимални скорости на теглене! От какво повече се нуждаете?

Стилен интерфейс!

В това отношение Shareaza е способен да ви впечатли. За разлика от програми като bitTorrent, създадени от програмисти, които си нямат и най-малка представа какво е удобен интерфейс, Shareaza привлича със свеж вид в унисон с WindowsXP и удобство на боравене. Всеки файл в колекцията ви има прикрепен шаблон, в който автоматично или ръчно се въвеждат данни, отнасящи се до неговото съдържание и свойства. Така можете да търсите документи по името на автора, да прегледате списък с музикални или видеофайлове според качеството или използвания кодек и дори да видите оценките и мненията на останалите за тях. Дори да изтриете файл, може да запазите неговите данни като с предупреждение за вирус или погрешно съдържание. Shareaza стига дотам, че да позволи към всяка картинка или видеофайл в колекцията ви да се прикрепи умалено копие или кадър, което всеки може да прегледа, преди да реши дали иска да свали избрания файл. Дори и това да не помогне, може да разпознаете дали файла, който сваляте, отговаря на наименованието си чрез вградения плеър, поддържащ частично изтеглени файлове.

Ако за вас удобството при работа стои над всичко и ви привлича идеята да съберете целият P2P свят на един екран, Shareaza е всичко, от което се нуждаете!

Picasa

http://www.picasa.com/

Picasa Inc. е една от безбройните неизвестни shareware компании, доскоро изкарваща хляба си с продажба на програма за разглеждане на графични изображения. Преди два месеца тази мъничка фирма бе изненадващо закупена от гиганта сред търсачките Google и основният й продукт се превърна от скъпа комерсиална алтернатива в особено атрактивен безплатен подарък от "добрите хора в Google".

Апостол Апостолов
raynerape@gmail.com

Причината Google да закупят Picasa Inc. далеч не е желанието им да се сдобият със собствена програма за разглеждане на картинки – тяхната цел е услугата Hello (виж http://www.hello.com), която бързо се превърна в популярен начин за размяна на картинки и добавянето им към интернет дневници (blogs), сред които е и блог-портала Blogger, собственост на Google. Но в знак на добра воля те подариха на всичките си "почитатели" и тези на Picasa последната версия на един наистина професионален софтуер за организация и обработка на графични файлове. И понеже едва ли има сред читателите ни някой, който би пропуснал някое атрактивно безплатно предложение, реших да ви представя в този брой основния продукт на Picasa Inc.

Picasa определено не може да се мери с "тежката артилерия" в лицето на ACDSee, но и не е създаван с намерението да предложи хиляди опции и възможности за разглеждане. Авторите са насочили вниманието си към привлекателния интерфейс и лекотата на работата. В това отношение е просто невъзможно да не се направи паралел между Picasa и типичният Aqua-дизайн на стилната OS X – и тук ще намерите загладени ръбове, сиви тонове на шлифован метал, проблясъци и гладко движение на обектите на екрана при копиране и местене – всичко това придава един своеобразен "cool" фактор на работата с Picasa.

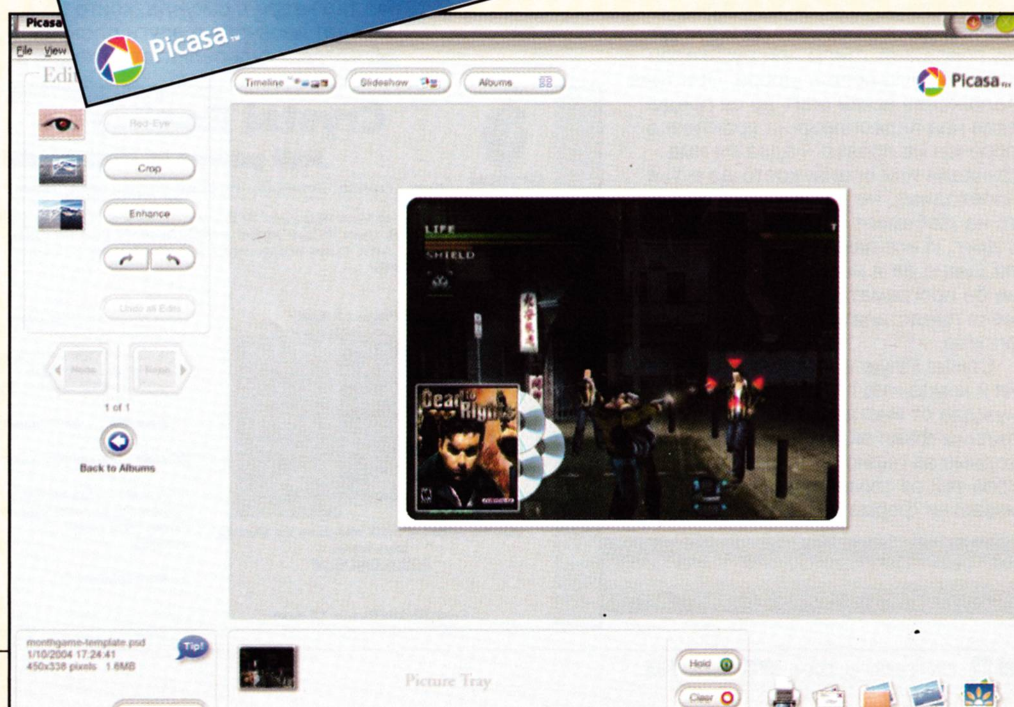
Веднага след инсталацията Picasa ще сканира избрани папки от вашия компютър и ще подреди вашата колекция в база данни, като можете да подреждате изображенията по директории, дата на добавяне, категории и ключови думи. За всеки файл може да бъде добавено голямо количество информация, чрез които по-лесно може да бъде намерено в последствие. Програмата включва и реалновремеви детектор на нови изображения, които се добавят от определени директории в базата данни, без да е необходимо да ги избирате ръчно. Преместването на изображенията между отделните категории става с помощта на "таблет" в долната част на екрана, който може и да се заключва. Добавени са и допълнителни екстри като автоматично изпращане на картинка по пощата, поръчване на копие на фотохартия (но само в САЩ, за съжаление) и възможност да споделите личните си снимки с приятели в услугата Hello.com, за която споменах по-горе.





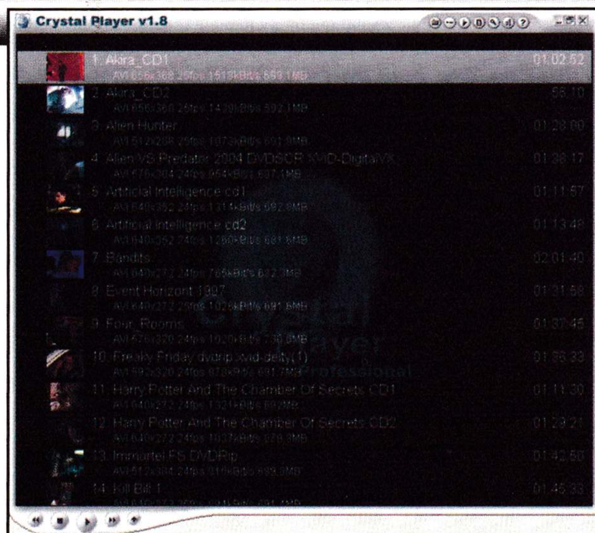
Изображения могат да се добавят и директно от дигитални фотоапарати, като за целта Picasa поддържа всички стандарти за външни цифрови устройства. За тях е предвиден специален импортен екран, от който може не само да копирате на твърдия диск, но и да триете директно от паметта на фотоапарата. Редактирането на свалените изображения включва автоматичен контраст, отрязване на определена част от него и премахване на ефекта "червени очи" – твърде малък набор от възможности, но и най-необходимите за обикновения потребител.

Разглеждането на цял екран на вашата колекция от картинки едва ли би заслужило и бегло споменаване, ако не бе функцията Timeline. Тя представя изображенията в стилен, DirectX-базиран интерфейс, където те са подредени под формата на купчинки, по месец на добавяне. Този интерфейс също така може да се управлява и с помощта на дистанционно управление – идеално за разглеждане на телевизионен екран, цифрови прожектори и с други подобни средства. Ако не се нуждаете от скъпи и тежки програми, само за да подредите снимките от морето и да ги съзерцавате от време на време, Picasa е идеалното средство. При това с чиста съвест може да използвате пълната версия – отново благодарение на Google!



Crystal Player

http://www.crystalplayer.com



„Видеоплеър с прекрасно качество и страхотни възможности.“ Изтъркани суперлативи, с които неминуемо ще завърша и тази статия, представяща поредната програма за преглеждане на видеоклипове и филми. Просто Crystal Player наистина ги заслужава!

Апостол Апостолов
raynerape@gmail.com

Всеки потребител има свой любимец сред неизброимото количество видеоплеъри, достъпни в Интернет. Малки и големи, платени и безплатни, простички или претъпкани с ненужни възможности – тяхното предназначение е едно, а именно да ни позволят да изгледаме поредният филм или музикален клип. И те го правят добре. При това положение всеки опит да се представи нов видеоплеър на практика е обречен на провал – едва ли има функция или опция, която да е тъй необходима, че да си струва смяната на любимият и познат интерфейс с друг. И все пак... тази статия едва ли щеше да я има, ако Crystal Player не бе програмата, способна да промени представата ви за добър видеоплеър.

Crystal Player е изключително малка и компактна програма, която не се нуждае от инсталиране – самият изпълним файл включва всичко необходимо за пълноценна работа. При това той се справя с всички с всички известни формати с изключение на QuickTime, може да преглежда частично свалени и повредени филми, има пълна поддръжка и автоматично зареждане на субтитри, запомня докъде сте гледали съответния филм и не на последно място има приятен и лесен за управление интерфейс, показващ кадри от всеки зареден в playlist-а филм. И все пак, твърде много програми могат да предложат именно това. Защо трябва да изберем именно Crystal Player?

На първо място, поради изключителния контрол върху картината който твърде малко други програми предлагат. Освен настройката на контраст и осветеност, Crystal Player предлага и режим на подсилена наситеност на цветовете. Резултатът, особено при качествени клипове и анимация, е поразителен. В програмата са включени и допълнителни филтри, които премахват артефакти, шум и дори замазват или заострят контурите.

С точна настройка може да получите приемливи резултати дори и от некачествено копие. В допълнение Crystal Player включва и процеси на суперсемплиране и мултисемплиране. При първият при увеличаване на малко на размер изображение на цял екран всеки пиксел се разбива на няколко и така се премахват донякъде огромните пиксели; при мултисемплинга клипове с малко количество кадри в секунда, които изглеждат насечени в други плеъри, се обогатяват с допълнителни кадри и така се постига по-голяма плавност. И двата процеса обаче изискват сериозен процесор и само ако може да се похвалите с поне един гигахерц, ще имате реално полза от тях.

Звукът никога не е за пренебрегване, и тук Crystal Player е способен на няколко трика. На първо място, плеърът може да премахва, при това особено ефективно, говор от филми, оставяйки само музиката и звуковите ефекти. Това едва ли е от голяма полза, но определено си заслужава да се чуе. Благодарение на поддръжката на DirectShow филтри, Crystal Player позволява да прилагате DSP ефекти към звука – с качествен DSP преобразувател като DFX for Media Player може да получите пространствен звук и мощен бас като от кинозала през напълно обикновени тонколонки.

Crystal Player има и една уникална екстра, която ще допадне най-вече на притежателите на скъпи мобилни апарати. Crystal Player идва в комплект с програмата Crystal Player Mobile, предназначена за върховите модели Нокия и Ериксон, чрез която може да записвате видеоклипове и да ги гледате на своя GSM. Компресията е впечатляваща и способна да сбие до 20 минути видео или 12 минути видео и звук на един мегабайт памет – възможно е дори да успеете да сбиете цял филм!

Пропуснах ли нещо?... О да. „Видеоплеър с прекрасно качество и страхотни възможности.“ Наистина!

Crystal Reality
Jedi power in digital video
Crystal | Home | Products | Downloads | Purchase | Support | Skins | Forum | Corporate

Crystal Player is the advanced video player for PCs and mobile phones with lots features not found in competitor products. Our goal is to create the best product available for you to enjoy the quality of the video playback. We're extensively improving Crystal, so new versions appear quite often (typically once a month). For current feature list you may visit our products page.

CrystalPlayer 1.8 New!

Join the million of users who share the ultimate experience!
DOWNLOAD NOW!

New! Special offer!
With CrystalPlayer Professional 1.8 purchase you'll get:
- CrystalPlayer 2.x Professional (for Windows) - free
- Updates of 1.x - free
- CrystalDVD based on Crystal2 - with 30% discount

>> More info >> Download >> Purchase

What do users say about Crystal Player:

"First of all I want to say that after trying almost *all* available players I have found none of them can rival Crystal Player... Well done!"
arman68

>> More opinions

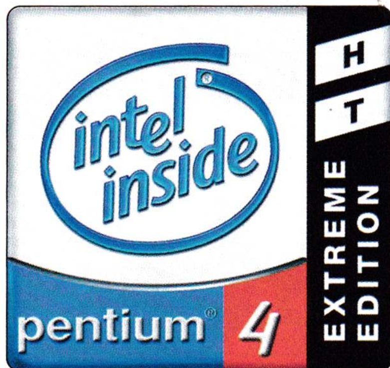
CrystalMobile Bundle 1.5 New!

Main
News
Press releases
User opinions

Total downloads 1257851
Visitors 2318758 since 01.10.2002
E-mail for news:
Subscribe

Hardware news

Край за Pentium 4 Extreme Edition 3.2 GHz



От ръководството на Intel съобщиха за новите си планове, според които от следващата година Extreme Edition версията на Pentium 4, работеща на 3.2 GHz, трябва да бъде спряна от продажба. Според експертите на компанията пазарният интерес към въпросния чип вече се е пренасочил към други процесори.

Сроковете, в рамките на които ще бъдат прекратени доставките на 3.2 GHz Extreme Edition процесорите, са 18-ти февруари и 29-ти юни съответно за box процесори и за "насипни" такива. Представянето на този процесор на есенното IDF изложение през 2003-та беше началото на един интересен експеримент от страна на Intel – пускането на процесори със сървърни ядра на потребителския пазар. С двата си мегабайта L3 кеш този чип имаше задачата да се пребори с Athlon 64 FX-51. Трудно е да се каже дали тази задача е изпълнена, защото и двата процесора не се радваха на особен интерес от страна на потребителите, главно заради високите си цени.

ATI Radeon X700

Като цяло "X" може да се каже, че серията на ATI е успешна. Това, което липсваше обаче, и което мнозина си помислиха, че ще представлява Radeon X600, така и не беше обявено, в резултат на което до този момент ATI нямаха високопроизводителна mainstream карта, пряк еквивалент на GeForce 6600 GT. Чипът, който би трябвало да му се противопостави, носи кодовото название RV410 и е вероятно да бъде обявен официално като Radeon X700 заедно с излизането на списанието на пазара, т.е. около средата на септември. Самите ATI имат интерес да задвижат нещата с 0.11-микронния чип колкото се може по-бързо – той се очертава като истински способен конкурент на предложенията от NVIDIA. X700 се очаква да има 8 рендериращи конвейера, 6 vertex shader модула, като ядрото ще работи при честота от 500MHz, а паметта – на 1000MHz. Архитектурно X700 ще представлява окълцан X800, и съответно ще споделя с него пълната поддръжка за Shader модела версия 3.0 и целия останал набор от функции, използвани при топмодела в каталога на ATI. По рождение ще бъде осигурена поддръжката на PCI-Express x16 шина. Пазарната цена на картите с новия чип се очаква да бъде еквивалентна на тази при GeForce 6600 GT – ценовия сегмент на 200-доларовите карти изглежда ще става арена на все по-ожесточени битки за надмощие.

Maxtor следва примера на Seagate



Както ви съобщихме в предишния брой на PC Club, Seagate наскоро ревизираха сериозно гаранционната си политика и установиха, че клиентите им са адски недоволни от късия едногодишен гаранционен период. За това от ръководството на компанията предприеха решителна крачка встрани от пазарните тенденции с увеличаването на гаранционния срок на цели пет години. Ето, че сега и един друг основен играч на пазара за твърди дискове е решил да последва светлия им пример. Техните действия са малко по-колебливи, и засега ще включват единствено промяната на гаранциите при low-end дисковете на компанията от една на три години, но ако продажбите се увеличат, е много вероятно ръководството да събере смелост да рискува с удължаване на гаранциите и при останалите модели.

AMD ще пуска достъпни Socket939 процесори?

Една от основните причини за бавното навлизане на 64-битовите решения на AMD на масовия пазар явно е липсата на ценово-ориентирани чипове за новата платформа. До този извод изглежда са достигнали до компанията, защото наскоро се появи слух, че се подготвя първия бюджетен процесор за наскоро обявения Socket 939 стандарт, досега планиран предимно като решение за системите от най-висок клас.

До момента предлаганите за платформата процесори бяха Athlon 64 3500+, Athlon 64 3800+ и Athlon 64 FX-53. Достъпен вариант за средностатистическия потребител нямаше. Според слуховете гамата Athlon 64 процесори, предлагани в Socket 939 вариант, ще се разшири надолу и ще достигне до около 3000+ маркировката, като ценовият под ще се срине до около $200.

Това може и да не е толкова евтино, колкото би ни се искало, но стига партньорите на AMD да се усетят овреме накъде духа вятърът и да подготвят съответните ориентирани към масовия потребител дънни платки, има шанс в близко бъдеще сглобяването на 64-битова машина да стане напълно реална възможност за немалка част от потребителите.

Бъдещето през очите на Бил Гейтс

В интервю за популярен германски вестник собственикът на най-голямата софтуерна компания в света сподели виждането си за развитието на високите технологии през следващите десетина години.

Горе-долу в рамките на такъв срок той предвижда смъртта на DVD плеърите. Според него било нелепо да разнасяме музика и филми на сребристи дискове, които са поддатливи на всевъзможни повреди.

Виждането му за филмите и телевизията включва интеграция на телевизионния приемник и персоналния компютър, както и профилиране на интересите на зрителя, за да се подбира само най-доброто за неговите предпочитания. Вижданията му за развитието на функционалността на мобилните телефони са още по-диви – съвсем сериозно (а може би не?) той е описал телефони с вградени баркод четци, осигуряващи разпознаване и информация за всевъзможни продукти от търговските мрежи, и инсталиран софтуер за разпознаване и превод на чуждоезичен текст чрез вградената в телефона камера.

NVIDIA GEFORCE FX 6600: "The Doom 3 GPU"

На пръв прочит официалният таг лайн за пуска на новия GeForce 6600 звучи прекалено смело, като се има предвид, че става въпрос за мейнстрийм-ориентиран продукт. Надеждите за успех, които влагат NVIDIA в новото си творение, го очертават като кандидат за наследник на феномена 5900 XT, който успя да постигне перфектния баланс между цена и производителност, и постигна респектиращо присъствие на пазара във времена, в които картите на ATI набират все повече привърженици и популярност. Дали GeForce 6600 ще успее да се превърне в звездата на шоуто в този пореден епизод от сагата на новите GPU-та, зависи от прекалено много неясни и разпръснати в близкото бъдеще пазарни фактори и затова засега единственото, което можем да направим, е да хвърлим един поглед върху спецификациите и първите данни за производителността на чипа. А те безспорно са новината на месеца.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com



СПЕЦИФИКАЦИИ

- 0.11-микронна технология
- 146 милиона транзистори
- вградена поддръжка на PCI-Express
- 8 рендериращи конвейера
- 3 vertex shader модула
- 128-битова шина на паметта

GeForce 6600:

- 300MHz честота на ядрото
- 550MHz или повече честота на паметта
- DDR 1 памет

GeForce 6600 GT

- 500MHz честота на ядрото
- 1000MHz честота на паметта
- GDDR3 памет

Обвързването на някой продукт с игра-събитие, какъвто е случая с GeForce 6600 и Doom 3, е хитър маркетингов трик, осигуряващ в съзнанието на потребителя синонимност между продавания продукт и добрата производителност под всички бъдещи заглавия, използващи новата графична платформа. В случая това е Doom 3 енджина, който безспорно е най-голямото постижение в сферата на триизмерната игрова графика до момента и ще диктува модата за много месеци напред. Той представлява изключително тежко изпитание за графичните чипове, способно да постави на колене голяма част от морално или технологично остарелите решения. С оглед на този факт и на твърденията за отлична Doom 3 производителност би било много интересно да разгледаме

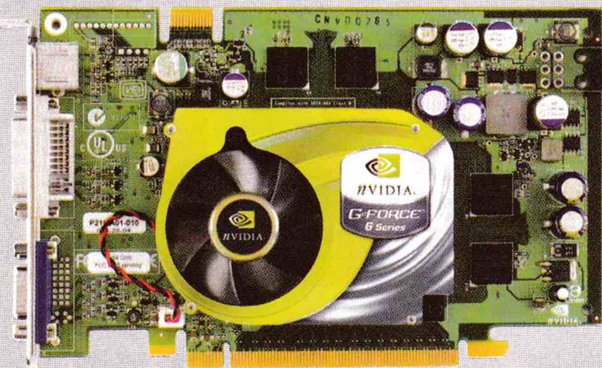
спецификациите на NV43 чипа

Той се произвежда по 0.11-микронна технология, съдържа около 146 милиона транзистора и има задължителната пълна поддръжка на DirectX 9.0c с шейдър моделите версия 3.0.

Въпреки прякото си сродство с архитектурата на GeForce 6800, новият чип е станал жертва на солидно количество орязвания. Почти наполовина спрямо нормалния GF6800 и точно два пъти по-малко от тези при 6800 GT са рендериращите конвейери, които са 8 на брой. Вертекс шейдър модулите също са дали жертви и вече са едва три на брой, а пък ширината на шината на паметта е намалена на скромните 128 бита. Резултатът от тази "диета" като цяло е позитивен и се изразява в силно намаления брой на транзисторите, което автоматично води и до понижена себестойност на чипа. Освен по-добрата цена, NV43 ще предложи на потребителите

вградена поддръжка за PCI-Express

Това е нещо, което досега отсъстваше от чиповете на NVIDIA и принуждаваше производителите на видеокарти да използват отделен контролер за комуникация с останалата част от системата. Нещо повече – сега, когато вече AGP стандартът се намира на края на своя жизнен път като адекватно решение за авангардни графични технологии, ситуацията се обръща на 180 градуса. При AGP вариантите на GeForce 6800 GPU-то ще си комуникира с шината чрез специализирания HSI чип на NVIDIA, който досега се из-



ползваше за осъвместяване на чиповете с PCI-Express дънни платки. PCI-E стандартът предлага и една друга любопитна възможност, с която ви запознахме в 46-ти брой на списанието – използването на две видеокарти едновременно. Идеята на NVIDIA за добро оползотворяване на тази възможност е

SLI технологията,

която позволява на две еднакви видеокарти на теория да удвоят производителността на графичната подсистема в компютъра, обединявайки усилията си чрез разпределяне на изчисленията по рендерирането. SLI технологията се предвижда да бъде ключов момент в маркетинговата кампания на GeForce 6600 GT, която представлява по-бързият от двата варианта на NV43, съставляващи GeForce 6600 серията, а именно

GeForce 6600 и GeForce 6600 GT

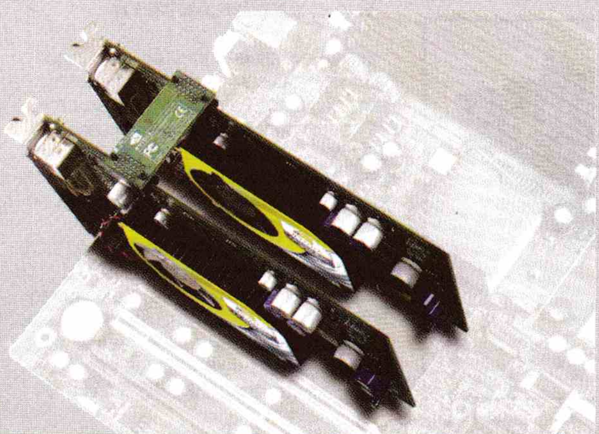
Паметта, с която ще се оборудва картата, също ще е от ключово значение за класификацията като една от двете разновидности на NV43 картите, които ще се появят на пазара. Обикновеният GeForce 6600 ще използва стандартна DDR1 памет, работеща поне на 550MHz тактова честота (окончателната честота за reference модела на NVIDIA се очаква да бъде уточнена), а по-мощният GeForce 6600 GT ще бъде окомплектован с бърза 1000MHz GDDR3 памет. Честотата на ядрото също ще бъде различна – при обикновния GeForce 6600 чипът ще работи на 300MHz, а GT вариантът ще "лети" на чувствително по-високите 500MHz. Именно той се очаква да се вклини с голяма засилка в доминирания от 5900XT ценови сегмент на пазара – с цената си, която се очаква да варира между $199 и $229, GeForce 6600 GT има големи шансове да се превърне в преобладаващия избор на средностоящите геймъри при покупката на нова видеокарта. С тази цена той ще се позиционира непосредствено под очакваният скоро GeForce 6800 LE, съдържащ отново 8 рендериращи конвейера, но използващ широка 256-битова шина за паметта, и по-евтиния обикновен GeForce 6600, който ще струва на потребителя относително скромна сума, варираща между $149 и $179. Дотук всичко се очертава като перфектна предпоставка за това превъзходството на NVIDIA пред ATI в performance-ориентирания сектор на масовия пазар да продължи, но дали всичко ще премине по план, или канадците ще имат възможност да натрупат дивиденти с X600 картите си, зависи от едно-единствено нещо:

производителността на NV43-базираните карти

По този въпрос информацията е оскъдна и идва най-вече от самите NVIDIA. Обръгнатите и нагледали се на всевъзможна пропаганда анализатори правят скептични физиономии при споменаването на трикратна разлика в производителността между GeForce 6600 и X600 под Doom 3 и 2.5 пъти по-голяма обща производителност на решението на NVIDIA при сравнение, базиращо се на множество приложения, но според мен споменатият резултат от 42 кадъра в секунда за timedemo1 на Doom3 при 1024x768@High Quality с включени 8x анизотропно филтриране и 4x Anti-Aliasing (при изключване на последните две същият резултат се постига при 1600x1200) е напълно в рамките на възможното. Това, съчетано със SLI възможностите на GeForce 6600 GT, гарантира

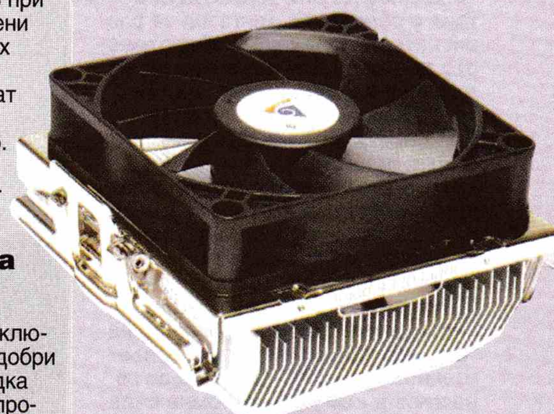
повече от адекватна производителност

при всички досегашни игри, включително и Doom 3, и осигурява добри перспективи за в бъдеще. Загадка за момента остава единствено производителността на новите чипове с графичния енджин на очаквания мегахит Half-Life 2. Всеизвестно е, че игрите на ID, а и OpenGL заглавията като цяло, вървят по-добре на NVIDIA карти, докато за новия проект на Valve досега на няколко пъти се чуваше информация, че оптимизациите ще бъдат направени в полза на ATI. Дори и това да е така обаче, офертите на ATI леко се разминават с тези на NVIDIA по цена и производителност и канадците едва ли ще успеят да предотвратят установяването на надмощие на новите карти на NVIDIA, които имат потенциала да се превърнат в ценово изгодна и високопроизводителна алтернатива на остаряващи морално карти като GeForce FX5950 и Radeon 9800XT.



GlacialTech Igloo 4320 Light

Най-безшумният охладител идва от Тайван



Тайванската фирма GlacialTech за пореден път успя да подобри собствените си рекорди на тема безшумност при охладителите на PC-та. Последният хит на компанията се нарича Igloo 4320 Light. Това чудо на охладителната техника е предназначено за P4 Northwood и всички модели Celeron. На пръв поглед новият продукт не се отличава особено много от своите събратя от същата серия. Интересното се случва след инсталацията. Igloo 4320 Light върти своята перка само с 1900 оборота, което пък гарантира безумно ниски нива на шума.

Официално от GlacialTech твърдят, че в нито един момент вентилаторът не би трябвало да вдига повече от 20db, което си е и самата истина. Ако имате добра кутия, на практика въобще няма да чувате нищо от охлаждането на процесора, което в наши дни си е истинска рядкост. Освен всичко друго и температурите на процероса са си достатъчно ниски, така че безшумността не е за сметка на качеството на охлаждането. Естествено. при такива параметри Igloo 4320 Light не е най-доброто решение за фенове на overclock-инга, но ако не ви се занимава с "пържене" на процесори и имате система с Pentium 4, това е едно от най-добрите и същевременно евтини решения за вашата система.

Хардуерът и новите енджини

Какъв компютър ни трябва за Doom 3 и Half-Life 2?

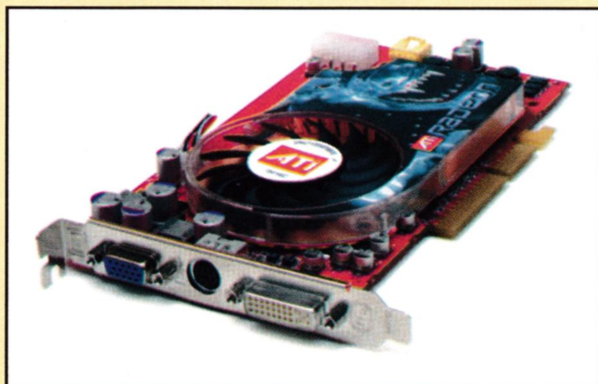
Сглобяването на геймърски компютър е сложна и скъпа задача. В днешни дни игровата индустрия е основният двигател за развитието на хардуера и оборотомерът на този двигател в момента е дълбоко нагазил в червения сектор. Ударната доза нови визуални технологии, видели бял свят под формата на енджина на Doom 3, както и безмилостно наближаващият Half-Life 2, изискват и съответната ударна доза нови технологии под капака на кутията. Всичките тези скептични приказки (към които и аз съм допринасял на моменти) по отношение на "изпреварилите времето си" възможности на GPU-тата сега са се насочили към нас с огромна сила под формата на графични енджини, способни да накарат дори и най-модерната видеокарта да заплаче за милост.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com



Doom 3

Енджинът на Doom 3, творение на гениалния Джон Кармак и екипа му, поставя нови стандарти в игровата визия. Смущаващо реалистично осветление, подчиняващо се напълно на законите на оптиката, релефни текстури, внасящи допълнителна детайлност върху и без това сложните триизмерни модели, прозрачни повърхности с добавен ефект за пречупване на светлината. Това е само част от инструментариума, с който разполага Doom 3 за изтезанията на конфигурацията на компютъра.



Производителността на видеокартата

е най-важният фактор за скоростта, с която върви играта. Използването на OpenGL позволява да се избегнат функционалните ограничения, които се получават при различните версии на DirectX, и в резултат на това Doom 3 тръгва дори и на по-стари видеокарти от типа на GeForce4 MX440, без да се жертват съществени визуални благинки.

Оптимизациите в енджина позволяват Doom 3 да става за игра дори и на система, представляваща абсолютните минимални изисквания за 1.5GHz процесор, 384MB RAM и 64 мегабайтова видеокарта от класа на гореспоменатия MX. За комфортна игра при нещо различно от 640x480 @ Low Quality обаче въпросната система ще се окаже доста слаба.

На първо място трябва видеокарта – няма смисъл за игрови компютър да се купува нещо по-маломощно от, да речем, GeForce FX 5700. 5900 XT е още по-добър избор, който ще ви позволи да играете на настройки от типа на 1024x768 @ High Quality, а с карта от новите 6xxx серии на NVIDIA всички принудителни самоограничения за резолюции и настройки автоматично биха отпаднали. От каталога на ATI подходяща долна граница при закупуване на нова карта представляват Radeon 9600, като с преминаване към по-мощните и скъпи модели ще си осигурите пропорционално по-приятни изживявания с Doom 3 и бъдещите заглавия, които ще изпол-

ват неговия енджин. Заслужава си да се отбележи доброто представяне на Radeon 9800 картите, както и посредствените резултати на новия Radeon X600. В общия случай обаче се оказва, че

с този енджин 256 MB видеопамет съвсем не са излишни

и би било добре да се замислите за такава видеокарта, ако финансите ви го позволяват. Текстурите в новия Doom са изключително детайлни и освен за стандартните си приложения се използват и за създаване на релефната повърхност на моделите, и доста от ефектите в играта.

В бъдещите игри с този енджин определено голямото количество видеопамет би помогнало много, особено като се има предвид, че е много вероятно при появата им детайлността на графиката да се увеличи още повече. Максималното количество шейдърна изчислителна мощ също би била от голямо значение за изобразяването на увеличеното количество ефекти в бъдещите игри. Doom 3 обаче е гладен не само за видеопамет. Макар и възможността играта да се подкара с по-малко от посочения в изискванията минимум от 384MB памет, не бих си позволил да препоръчам по-малко от

512MB памет

Това е задължителният минимум за сносна игра, като дори и с него неприятните насичания поради четене от харда не са рядко явление. С 1GB памет нещата стават далеч поносими. По отношение на процесора изискванията са малко по-скромни – всеки съвременен процесор на около 2GHz е достатъчен за спокойна игра. При повечето режими тясното място на системата е видеокартата, и недостатъците на малко по-бавния процесор си проличават единствено при игра на ниски резолюции. Енджинът на Кармак изглежда няма съществени предпочитания към платформата;

и Intel, и AMD се справят еднакво добре

Все пак, ако държите да имате най-доброто – Athlon 64 процесорите на AMD са вашият избор. Doom 3 обаче не затормозява процесорите с кой-знае колко мащабни изчисления по AI-то и физиката, една бъдеща игра със същия енджин, съдържаща по-големи битки с повече противници и повече интерактивни обекти из нивата би създала доста повече работа за процесорите от висок клас.

Останалите компоненти от системата са въпрос на вкус и финанси, като със сигурност си заслужава да се замислите за качествено 5.1 озвучаване. Играта на слушалки, макар и далеч по-добър вариант от обикновените стереоколони, не може да се сравни с истинския directional звук от една многоканална система за домашно кино. Creative и Logitech имат



доказано добри озвучителни тела, а при звуковите карти напоследък хегемонията на Creative е нарушена единствено от качествения SoundStorm звук на NVIDIA nForce дъната.

Half-Life 2

Макар и към редакционното приключване на този брой играта все още да не се е появила, не е малка вероятността, когато държите списанието в ръцете си Half-Life 2 да е вече на пазара. Наскоро Valve пуснаха Counter Strike: Source Beta, която демонстрира малка част от възможностите на новия графичен енджин. Включеният в бетата Stress Test не отразява по никакъв начин реалните игрови ситуации с финалните нива, модели, изкуствен интелект и физика, но дава някаква обща представа за ефектите, които ще се ползват в играта и това как различните графични чипове ще се справят с поставяната им задача. Проведените тестове показват точно това, което се и очакваше:

силна оптимизация в полза на ATI,

чиито карти освен че са най-бързите, имат и привилегията да ползват качествен DirectX 9 режим в Half-Life 2. DX9-съвместимите карти на NVIDIA страдат от липса дори и на намек за оптимизация, както и от прочутия вече проблем с принудителното "понижаване" в чин на DX8.1 карти, като при опит да бъдат пуснати в DX9 режим производителността в играта пада няколко пъти, до степен, на която на екрана се образува

слайдшоу от отделните кадри

Не се знае със сигурност дали проблемът е дело на Valve, или се дължи на калпава софтуерна поддръжка от страна на NVIDIA, но за сега едно е сигурно – най-бързата карта с новия енджин ще бъде Radeon X800 XT на ATI. При високия клас карти основният коз на NVIDIA, GeForce 6800, е доста назад спрямо него като производителност. При предишното поколение високопроизводителни карти ситуацията е малко по-балансирана – Radeon 9800 сериите на ATI отново доминират, но този път с доста по-малка процентна разлика спрямо GeForce FX 5900 и 5950 картите. Всички те поддържат доста добри фреймрейти при Stress Test бенчмарка, но реалната производителност тепърва предстои да се изяснява – във финалната версия на Half-Life 2 по всяка вероятност голямо

влияние ще окажат и бързината на процесора, и системната памет

Съвсем в традициите на Valve можем да очакваме сложен игрови свят с много противници, сложен изкуствен интелект и високо ниво на интерактивност, което със сигурност ще рефлектира сериозно върху зависимостта на фреймрейта от производителността на процесора. Ако трябва да предположа каква трябва да бъде една конфигурация, за да се играе Half-Life 2, без да се правят компромиси със визията, със сигурност бих заложил на процесор с честота над 2GHz, и поне 512MB системна памет. За максималистите ATI картата също е задължителна.

Както казах в началото, сглобяването на геймърски компютър е сложна задача. Особено труден в настоящата ситуация е изборът на видеокарта. Двата основни конкурента на пазара за графични чипове са в момент на смяна на поколения, а на геймърския пазар е на път да бъде завършена най-емблематичната двойка 3D заглавия в съвременната история на компютърните игри, всяка оптимизирана за различна графична платформа. Според мен в момента карти от типа на 5900 XT са в най-изгодно положение – те имат достатъчна производителност, за да се справят с Doom 3 и Half-Life 2 без особени затруднения, и същевременно притежават достатъчно ниска цена, за да си струват вниманието, въпреки че производителите ги водят за остаряваща технология. Проблем биха могли да бъдат единствено бъдещите заглавия, но дотогава вече ще има доста модели от новите поколения, предлагащи нужната производителност на точната цена.

Какво има на българския IT пазар?

ПРОЦЕСОРИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $43

■ **Duron 1600 MHz**

■ **Описание:**
Относително бърз процесор с добри възможности. При тази цена представлява отлична покупка за бюджетни системи.

НАЙ-СКЪП — Цена - $415

■ **Intel Pentium 4 3.4 GHz**

■ **Описание:**
Един от най-бързите процесори на Intel за настолни системи. Стига да може да си го позволите, ще ви предложи огромна производителност.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - $n/a

■ **AMD Sempron сериите**

■ **Описание:**
Дори и да не се интересувате от ремаркираните T-Bred-и, каквито са останалите чипове, 3100+ моделът може да ви заинтригува като достъпно Socket 754 решение.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $85

■ **Athlon XP (Barton) 2500+**

■ **Описание:**
Въпреки голямото количество нови чипове на AMD, този процесор остава една от най-изгодните покупки на пазара в момента.

ДЪННИ ПЛАТКИ

НАЙ-ЕВТИНА — Цена - $35

■ **Elitegroup K7VTA3 (Socket A)**

■ **Описание:**
Тази дънна платка не блести с производителност и екстри, но е що-годе стабилна база за изграждането на ценово-ориентирано PC.

НАЙ-СКЪПА — Цена - $183

■ **Asus P4C800-E Deluxe (Socket 478)**

■ **Описание:**
Това дъно на Asus предлага върхова производителност на почитателите на Intel базирани системи и в комбинация с P4 3.2GHz би представлявало добра основа за едно PC - мечта.

НОВА НА ПАЗАРА — Цена - n/a

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $89

■ **EPOX 8RDA3+ (Socket A)**

■ **Описание:**
Тази базирана на nForce 2 дънна платка продължава да представлява най-изгодният вариант за домашния потребител с претенции към стабилността и възможностите на компютъра.

ВИДЕОКАРТИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $32

■ **NVIDIA GeForce2 MX400**

■ **Описание:**
Добрият стар GF 2 MX вече е прекалено ретро, за да се купува като нова карта, и не става за нищо друго, освен за непретенциозно офис PC.

НАЙ-СКЪП — Цена - $660

■ **Chaintech GeForce 6800 Ultra (256MB)**

■ **Описание:**
Макар и засега само като артикул в ценовите листи на българските дистрибутори, това чудовище вече смущава съня и на българския потребител.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - $448

■ **Asus AX800Pro/TD (256MB)**

■ **Описание:**
Тази отлична карта с втория най-мощен графичен чип на ATI вече е и на българския пазар, но цената ѝ едва ли ще образува опашки пред магазините.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $181

■ **Asus 9950GE/TD (5900 XT, 128MB)**

■ **Описание:**
5900 XT е прекалено добра конкуренция на по-скъпите модели, и именно поради това NVIDIA спират 5900XT от производство.

ТВЪРДИ ДИСКОВЕ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $52

■ **Maxtor/Western Digital 40GB (ATA 100, 7200rpm, 2MB кеш)**

■ **Описание:**
Тези два диска не са най-добрата възможна покупка, но въпреки това предлагат прилична цена за мегабайт, в случай че търсите евтин и не много голям диск.

НАЙ-СКЪП — Цена - $436

■ **HITACHI 400GB (SATA, 7200rpm, 8MB кеш)**

■ **Описание:**
Този гигантски диск на HITACHI далеч не е първенец в категорията за изгодна покупка, но определено представлява любопитна гледка в ценовите листи на дистрибуторите.

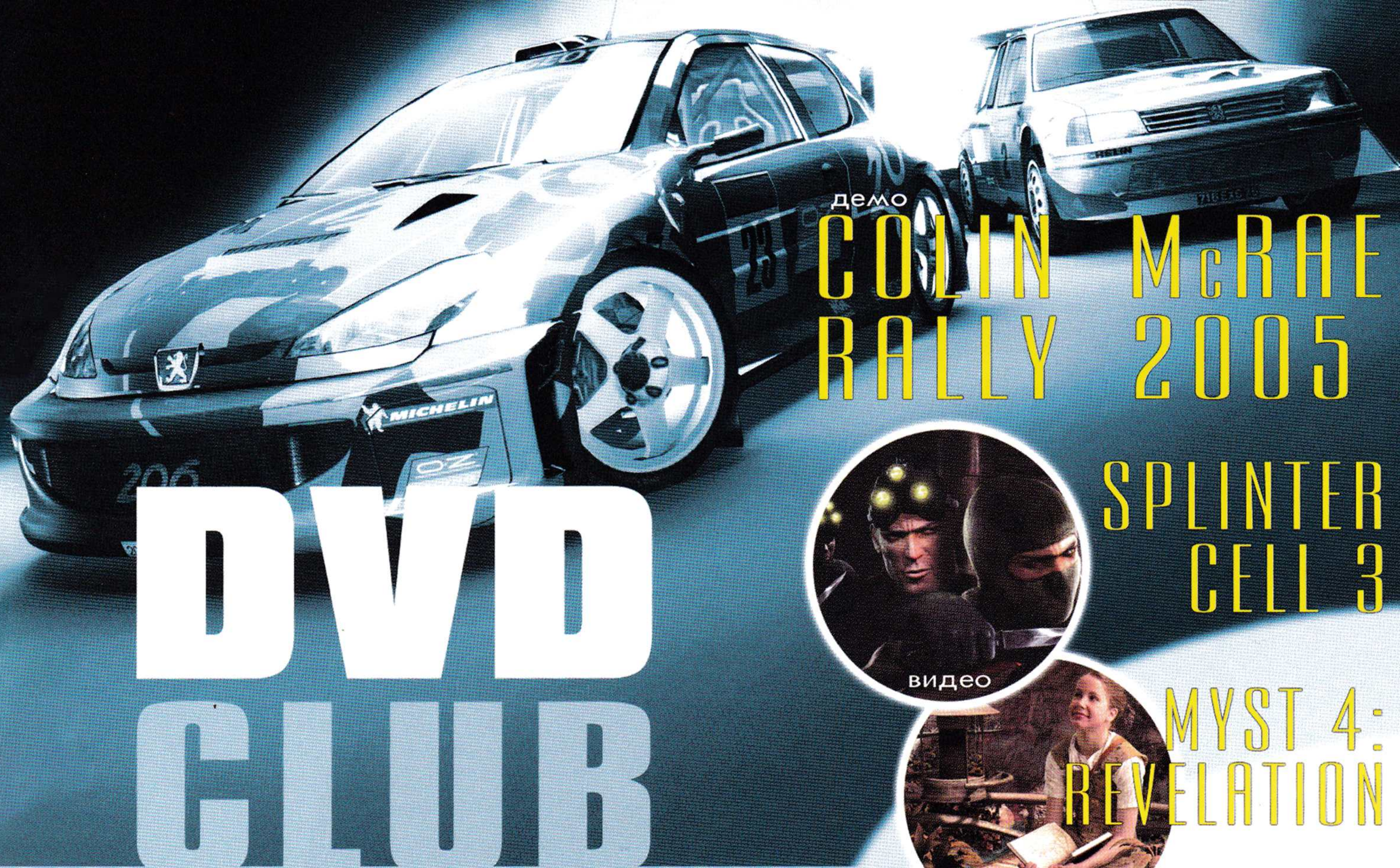
НОВ НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $133

■ **Hitachi 200 GB (Serial ATA)**

■ **Описание:**
Освен бързина и надеждност, този диск предлага и уникална цена за мегабайт място.



DVD CLUB

DVD

ДЕМО ИГРИ

Alpha Ball	Аркаден екшън
Armies of Exigo	RTS
Colin McRae Rally 2005	Колички
Evil Genius	Стратегия
Gates of Troy	Стратегия
Ignition	Екшън
Medal of Honor: Pacific Assault	FPS
Myst IV	Куест
Port Royale 2	Стратегия
Rome: Total War	Стратегия
State of War Warmonger	RTS
Summer Games 2004	Спорт
Worms Forts Under Siege	Стратегия

ЦЕЛИ ИГРИ

CodeRED Alien Arena	FPS
Counter-Strike 2D	Екшън
HellChess	Шах
Moorhuhn Wanted XS	Екшън

DVD Видео

ИГРИ
Splinter Cell 3
GTA San Andreas
Fahrenheit
Call of Duty: United Offensive
Star Wars: Republic Commando
SuperPower2

БОНУСИ

Acrobat Reader 6.0.1	Най-новата версия на Acrobat Reader
DirectX 9.0C	Най-нова версия на DirectX!
Apple iTunes 4.5 & QuickTime 6.5.1	Задължителен за част от клиповете!
Intervideo WinDVD 6 Platinum	Задължителен за DVD видео-то на диска!

ПРОГРАМИ

BlindWrite Suite 5.24	Програма за запис на CD/DVD
Daemon Tools 3.47	Виртуално CD
FlashGet 1.65	Програма за теглене на файлове
F-Prot 3.15a	Антивирус
Sound Forge Studio 7.0	Звуков редактор
Windows Media Player 10	Media Player

ГАЛЕРИЯ

PC Club Wallpapers Vol.48
Half-Life 2: Ravenholm
Half-Life 2: Tenements

АКТУАЛИЗАЦИИ

WindowsXP Service Pack 2 Final	Финална версия на SP2
ATI Catalyst 4.8 Win2k/XP	Най-нови драйвери на ATI
UT2004 3270	Patch за UT2004
Railroad Tycoon 3: Coast to Coast	Безплатен expansion за RT3